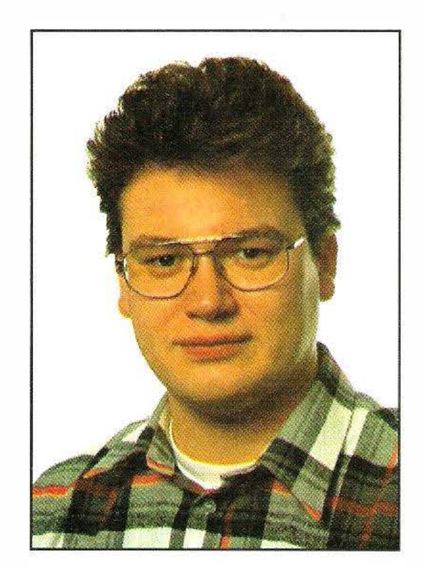
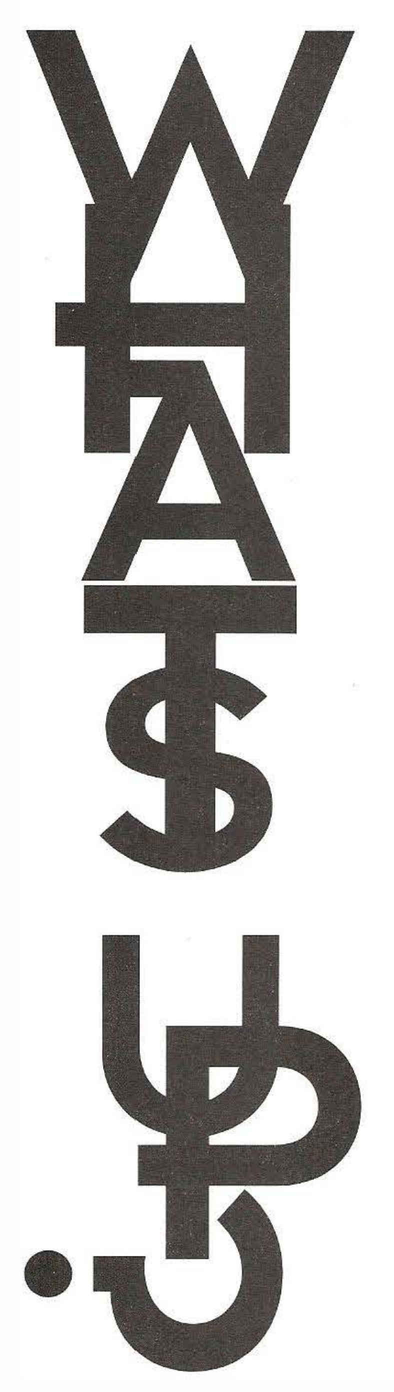


Belgien bfr 162,- Dänemark dkr 31,- Frankreich FF 26,50 Griechenland Dr 1200,- Italien Lit 7.700 Luxemburg Lfr 162,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 58,- Schweiz sfr 7,50 Spanien ptas 650,-
ISSN 0946-6304
PC Games Disc & Mag
COMPUTEC VERLAG
4/95
DM 7.50
4 391249 007506 04
GEWINNSPIELE MIT PREISEN IM WERT VON ÜBER
40.000 MARK
Mit dem Modem auf der...
Datenautobahn
Die Welt der DFÜ im Überblick
Auf der Überholspur
Super Karts
Simulation oder Fungame?
Alien Submarine
UFO 2
MicroProse taucht ab
Die Flipper-Referenz
Psycho Pinball
High-Score von Codemasters
Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:
ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg
COVERDISK
The Flight of the Amazon Queen
Das kommende Adventurehighlight als voll spielbare Demoversion.
Underground Mine
Die Vollversion einer packenden Boulder Dash-Variante mit 40 Levels!
386•TASTATUR•JOYSTICK•1 MB RAM





Die Softwareflaute...

...setzt wieder ein. Damit nähern wir uns wieder mit großen Schritten dem anstehenden Sommerloch, d. h. die Zahl der monatlichen Neuerscheinungen wird immer geringer. Viele befürchten, daß in diesem Sommer noch weniger Spiele erscheinen werden als in den vergangenen Jahren. Der Grund dafür liegt klar auf der Hand: die Entwicklungszeiten sind um ein Vielfaches gestiegen. Heutzutage will sich keine Softwareschmiede mehr ohne „Full-Motion-Video" oder gerenderte Grafikorgien auf dem Markt blicken lassen - spartanische Spiele ohne aufwendige Grafik oder bombastischen Sound werden in Zukunft gar nicht mehr das Licht der Softwarewelt erblicken. Selbstverständlich kann das als erstrebenswert angesehen werden, nur darf das Gameplay dadurch nicht vernachlässigt werden.
Erfreulich war da natürlich, daß mit Woodruff, Discworld und The Big Red Adventure diesen Monat gleich drei Adventures auf den Markt gekommen sind, die sich durch tolle Puzzles und packende Atmosphäre auszeichnen - es geht also auch ohne Videosequenzen!

Besonders ausführlich haben wir uns in diesem Monat mit dem Thema DFÜ beschäftigt, das in den letzten Wochen und Monaten für reichlich Furore gesorgt hat. Schlagwörter wie Datenautobahn oder Information-Superhighway liest man immer öfter in diversen Zeitschriften und Magazinen. Doch richtige Aufklärung betreibt auf diesem Gebiet keiner. Mit dem 15-seitigen Special, das ab Seite 40 beginnt, möchten wir Ihnen die Telekommunikation etwas näherbringen, ohne die Grundlagen bedingungslos vorauszusetzen. Natürlich werden wir auch in Zukunft über dieses Thema ausführlich berichten und rechnen jetzt schon mit einer festen Rubrik.

Die Cover-CD-ROM ließ sich in diesem Monat nur mit erheblichen Schwierigkeiten füllen. Wo keine Software, da keine Demos. Dieser Zusammenhang läßt sich nur schwer widerlegen. Dennoch: da sich diesmal etwas weniger Bugfixes und Demos auf der CD befinden, hatten wir diesmal genügend Platz, um Wing Commander - Behind the Screens auf die CD-ROM zu packen. Hier handelt es sich um das Original, das Sie normalerweise nur als Käufer der limitierten Special Edition zu Gesicht bekommen hätten. Die zahlreichen Interviews und Aufnahmen von den Dreharbeiten machen diesen interaktiven Videoclip zu einem echten Schmankerl - nicht nur für eingefleischte Wing Commander-Fans.

Wenn Sie in die Heftmitte blättern, stellen Sie fest, daß die Tips & Tricks wieder von der Redaktion in Zusammenarbeit mit eifrigen Lesern erstellt werden. Wir freuen uns natürlich über jede Zuschrift und honorieren jede abgedruckte Komplettlösung mit bis zu 300 Mark! Wenn Sie also anderen Lesern hilfreich zur Seite stehen und nebenbei einen kleinen Nebenverdienst einstreichen möchten, schicken Sie uns doch bitte Ihre Lösungen. Ob als Brief, auf einer Postkarte oder auf Diskette, spielt dabei keine Rolle.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht die gesamte Redaktion.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

PC GAMES CD-ROM & DISK



PC CD-ROM 4/95

mit CD-ROM

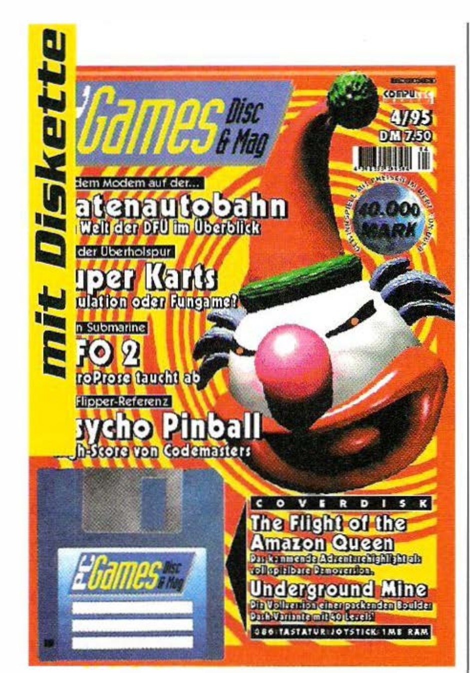
Die Software-Flaute erreicht jetzt Ihren Höhepunkt. Trotzdem konnten wir wieder einige tolle Demos, Bugfixes und Shareware-Programme für Sie auftreiben. Als ganz besonderen Leckerbissen erwartet Sie allerdings Wing Commander - Behind the Screens, die Original-CD-ROM aus der Special Edition.

ZUM SAMMELN!
Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.

UND SO GEHEN SIE VOR

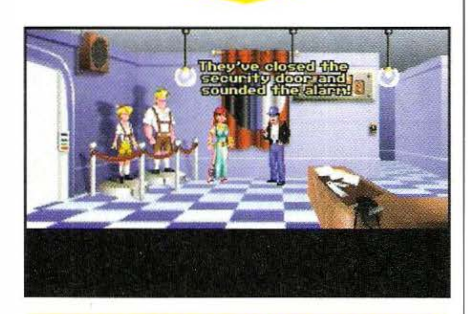
Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, haben Sie zwei mögliche Vorgehensweisen: Mit der Datei VESA_ON.BAT können Sie über ein kleines Menü einen Treiber auswählen, der in den Speicher geladen werden soll. Wenn Sie etwas genauer über die technischen Daten Ihrer Grafikkarte Bescheid wissen, können Sie auch die Datei VESA_INS.BAT starten, welche den VESA-Treiber dann optimal an Ihr System anpaßt. Sollten Sie mit den beiliegenden Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start "abstürzen" läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm. Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, so finden Sie im Verzeichnis "ZIP" der CD-ROM alle Demos in gepackter Form. Alle Programme auf der CD-ROM lassen sich auch "von Hand" starten bzw. installieren.

mit Diskette

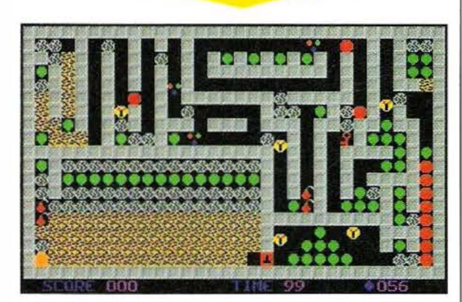


Wie jeden Monat bekommen Sie die PC Games für DM 7, 50 mit Coverdisk. Auf der Diskette befindet sich diesmal ein spielbares Demo von Flight of the Amazon Queen und das Vollspiel Underground Mine. Das Magazin unterscheidet sich natürlich nicht von den beiden anderen Versionen.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



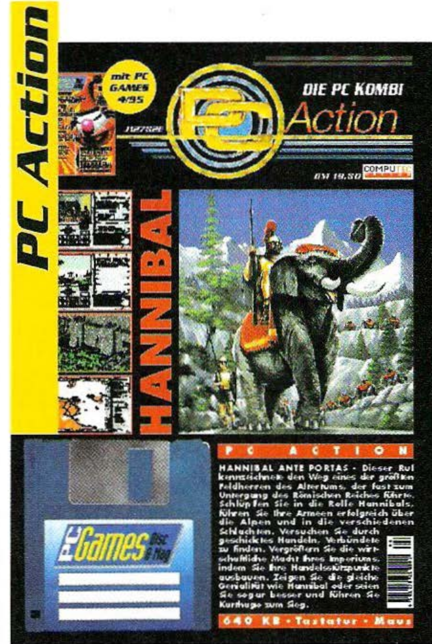
UNDERGROUND MINE



INSTALLATION

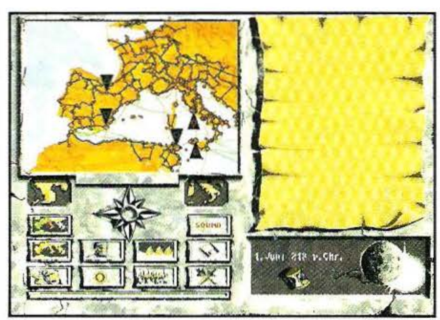
Um Flight of the Amazon Queen zu spielen, legen Sie mit MD FLIGHT ein Directory auf Ihrer Festplatte an. Danach kopieren Sie das File FLIGHT.EXE in dieses Directory und starten es. Nach dem Entpacken können Sie es mit QUEEN starten. Underground Mine installieren Sie durch Eingabe von MINEINS direkt von der Diskette. Rufen Sie MINEDOC auf, um die Anleitung lesen zu können.

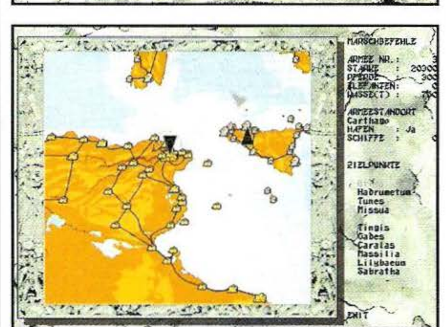
PC Action

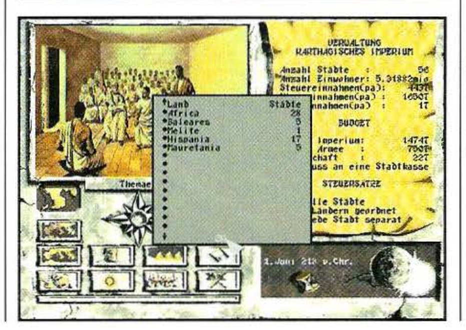


Sollte Ihnen die exzellente Demo von Flight of the Amazon Queen zu wenig sein, so sollten Sie bei PC Action zugreifen. In diesem Monat bekommen Sie neben dem Magazin die Vollversion von Hannibal, einem Spiel rund um das alte Rom. Trotz des anderen Covers ist das Magazin identisch.

HANNIBAL







Garantie

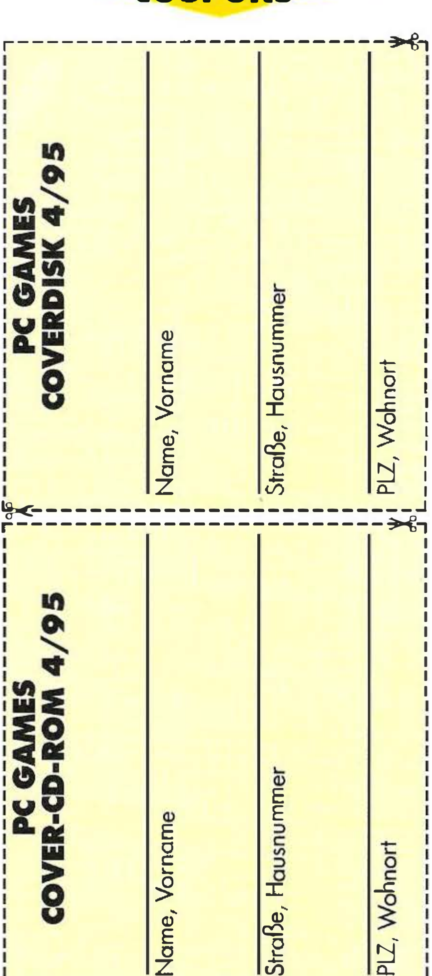
COVERDISK UND CD-ROM 4/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

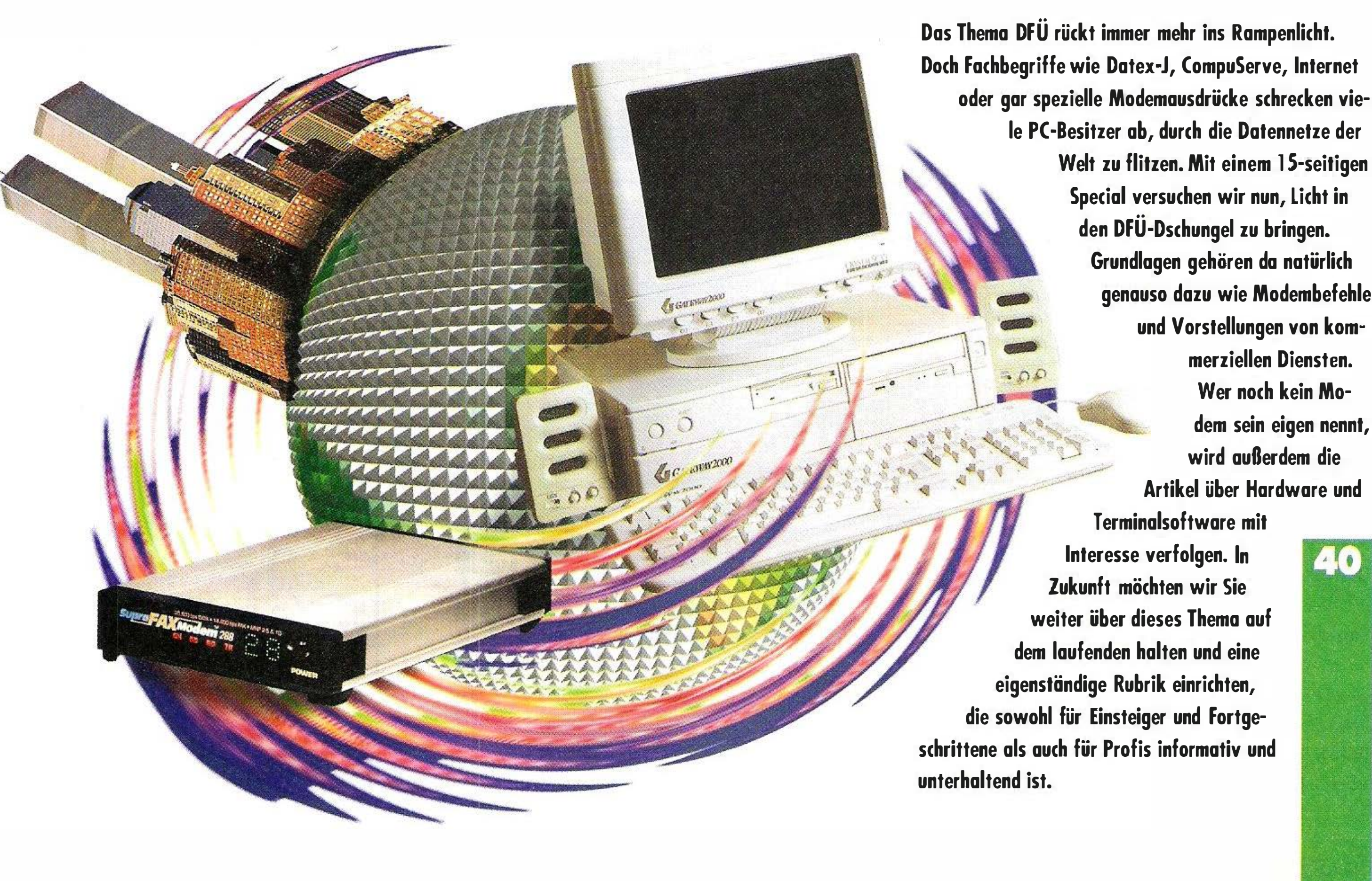


INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

Abobetreuung
☎0911/53 25 179
Hotline (13.00 - 16.00 Uhr)
☎0911/6 42 77 62
Leserservice (12.00 - 16.00 Uhr)
☎0911/6 42 77 63



Das Thema DFÜ rückt immer mehr ins Rampenlicht. Doch Fachbegriffe wie Datex-J, CompuServe, Internet oder gar spezielle Modemausdrücke schrecken viele PC-Besitzer ab, durch die Datennetze der Welt zu flitzen. Mit einem 15-seitigen Special versuchen wir nun, Licht in den DFÜ-Dschungel zu bringen. Grundlagen gehören da natürlich genauso dazu wie Modembefehle und Vorstellungen von kommerziellen Diensten. Wer noch kein Modem sein eigen nennt, wird außerdem die Artikel über Hardware und Terminalsoftware mit Interesse verfolgen. In Zukunft möchten wir Sie weiter über dieses Thema auf dem laufenden halten und eine eigenständige Rubrik einrichten, die sowohl für Einsteiger und Fortgeschrittene als auch für Profis informativ und unterhaltend ist.

40

REVIEWS

PD & SHAREWARE

SPECIAL

MULTIMEDIA

COMPETITION



104 Die Scheibenwelt als Computerspiel! Englands Bestseller-Autor Terry Pratchett hat bei der Entwicklung maßgeblich mitgewirkt - und das merkt man dem Produkt auch an! Discworld greift wirklich jedes Fantasy-Klischee dankbar auf.



110 Flipperspiele sind bei PC-Besitzern äußerst beliebt. Schon die beiden 21st Century-Knüller Pinball Dreams und Pinball Fantasies fanden reißenden Absatz. Codemasters´ Psycho Pinball verspricht aber, noch eine Ecke besser zu sein.



112 Rasen ohne Reue! Man muß sich nicht immer hinter einer Simulation verstecken, wenn man mit einem Vehikel über die Pisten flitzen möchte! Super Karts zeigt, daß auch actionlastige Rennspiele am PC eine Menge Spaß machen können.

UP TO DATE

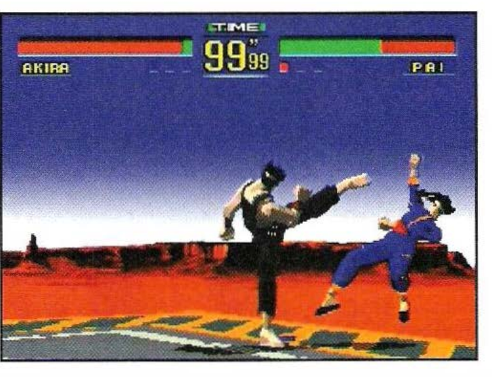
Virtua Fighter

Saturnspiel auf dem PC

In letzter Sekunde erreichte uns eine phantastische Meldung: Sega setzt ihren Arcadeknüller und Saturn-Erstling Virtua Fighter für den PC um. Dabei soll die Konvertierung genauso schnell, bunt und flüssig animiert sein wie der große Bruder aus der Spielhalle. Der Clou: Sega hat nur sehr geringen Programmieraufwand, werden doch die bereits für den Saturn produzierten Silberlinge durch eine simple Setupdiskette auch auf dem PC lauffähig gemacht. Was den Konsolenmagnaten Sega zu diesem Schachzug bewegte und wie das Spiel gegenüber anderen Prügelorgien abschneidet, lesen Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games.



Info: Pentium, CD-ROM, Sega, Dezember



Grafisch soll sich die PC-Version nicht vom Automatenklassiker unterscheiden.



Bei diesen Special Moves gehen jedem Kampfsportfan die Augen über.

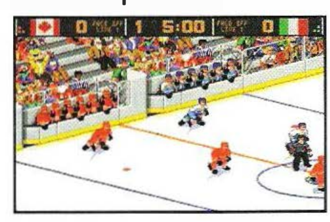
Dampier Hockey 95

NHL Hockey 95 auf den Fersen

Das Genre der Eishockeyspiele wurde bislang klar von Electronic Arts dominiert. Merit Studios möchte aber nun mit Alex Dampier World Hockey 95 dem Referenzspiel NHL Hockey 95 kräftig Dampf machen. Über 3.200 Spieler mit individuellen Statistiken, 25 internationale Teams und eine Acht-Spieler-Option sollen für die nötigen Grundvoraussetzungen sorgen. Darüber hinaus garantiert der Coach-Modus Erholung vom streßigen Leben als „Spieler", und durch einen ausgefeilten Editmodus können nachträglich Spielernamen verändert werden. Die CD-ROM-Version bietet im Gegensatz zur zeitgleich erscheinenden Floppy-Version außerdem Full-Motion-Videosequenzen.

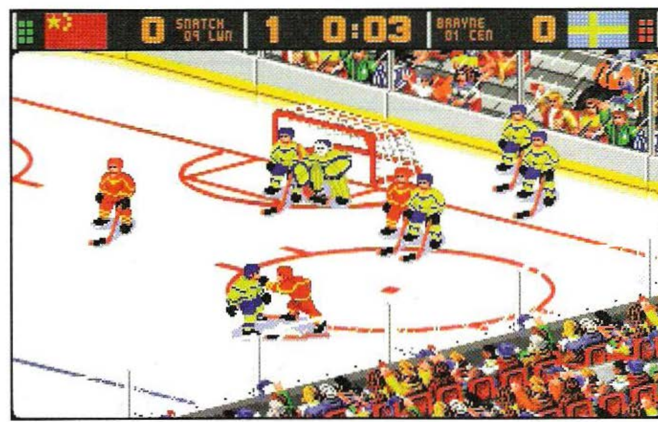
Info: 386, CD-ROM, Disk, Merit Studios, k. a.

Im Gegensatz zu NHL 95 spielt sich das Geschehen bei Alex Dompier World Hockey 95 aus einer isometrischen Perspektive ab.





Mannschaften mit Original-Spielernamen zeichnen das Spiel aus.



Heiße Zweikämpfe vor dem Tor gehören zum Eishockey wie das Salz in die Suppe. Gerade hier soll bei Dampier Hockey 95 die Stärke liegen.

Biiing!

Krankenhaus-Simulation



Können Sie mich ein Jahr krankschreiben, Herr Doktor? Bei diesen Krankenschwestern „verschlechtert" sich der Zustand der Patienten auf Anhieb (oben). Derber Humor ist das Aushängeschild von Magic Bytes' Hospitalsimulation (unten).

Magic Bytes und Reline melden sich mit einem außergewöhnlichen Titel zurück. In puncto Kreativität stehen der Name und die Story wohl auf der gleichen Stufe: Schauplatz der amüsanten Simulation ist eine Privatklinik, die der Spieler durch knallharte Taktiken zum lukrativen Geschäft ausbauen soll. Um mit den anderen Krankenhäusern konkurrieren zu können, müssen beispielsweise Patienten direkt am Unfallort zur Unterschrift gebracht werden. Darüber hinaus können entweder leicht bekleidete Krankenschwestern oder gnadenlose Schlägertrupps engagiert werden, um eine Dauerbelegung aller Betten zu bewerkstelligen. Erotik wird bei diesem Spiel nicht gerade kleingeschrieben, darauf deutet schon der Untertitel Sex, Intrigen und Skalpelle hin: auf Mausklick lassen die üppigen Schwestern schon einmal die Hüllen fallen. Für die ausgezeichneten Grafiken zeichnen die Gebrüder Celal und Ogan Kandemiroglu verantwortlich, die wohl zu Deutschlands begehrtesten Grafikern gehören.

Info: 386, CD-ROM, Magic Bytes, April



G-Nome

Interaktiver Film

Interaktive Filme werden erst dann richtig interessant, wenn sie über mehr als einen vorgeschriebenen Handlungsablauf verfügen. Genau das soll G-Nome von Merit Studios auszeichnen. Sorge trägt dafür Todd Porter, der seit 16 Jahren in der Spiele-Industrie mitmischt und unter anderem an Ultima und Wing Commander gearbeitet hat.

Im 22. Jahrhundert sind Sie als Sheriff für eine kleine Gruppe von Planeten verantwortlich. Auf Ruthelen, einem Wüstenplaneten, hat ein Archäologe ein Wesen, das eigentlich schon vor Jahren als ausgestorben betrachtet wurde, entdeckt. Leider ist die Kreatur ziemlich lebendig und greift nun die Siedler an. Das müssen Sie natürlich genauso verhindern wie einen plötzlich entstehenden Bürgerkrieg zwischen zwei Siedlerparteien.

Info: 486, CD-ROM, Merit Studios, k. a.

Als „interaktiver Film" bietet G-Nome natürlich brillante Grafiken.

Harvester

Grusel-Rollenspiel



Realität oder Einbildung? Bei Harvester beginnt man schnell zu zweifeln.

Eines Tages wachen Sie mit einer Art Amnesie auf. Sie wissen zwar nicht genau, wo Sie sich gerade befinden und was die vielen Leute von Ihnen wollen, aber irgendwie kommt Ihnen doch alles bekannt vor. Nach und nach erinnern Sie sich wieder an alte Bekannte, Lokalitäten und natürlich an Ihre Freundin und Verlobte, die gleich nebenan wohnt. Doch plötzlich verschwindet Ihre Geliebte, und allem Anschein nach handelt es sich um kaltblütigen Mord. Aber keiner der Einwohner scheint sich auch nur ein bißchen dafür zu interessieren; als einzigen Hinweis erhalten Sie eine Aufforderung, dem Mond-Orden von Harvest beizutreten, einer Vereinigung, die alles und jeden in dieser Stadt unter Kontrolle hat. Steckt diese Organisation hinter all den mysteriösen Geschehnissen?

Harvester ist eine Produktion von Merit Studios und Future Vision. Die Projektleitung hat Gilbert P. Austin übernommen, der bereits bei Privateer, Wing Commander 3 und Strike Commander seine Finger im Spiel hatte. Daß Austin ein leidenschaftlicher Autor von Kurzgeschichten und Drehbüchern ist, merkt man dem Produkt sofort an: zahlreiche Videosequenzen untermauern das schaurig-schöne Szenario.

Info: 486, CD-ROM, Merit Studios, April

Checkpoint USA

US-Korrespondent Markus Krichel berichtet wie jeden Monat über brandheiße Neuigkeiten und zuerwartende Trends aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten, den Vereinigten Staaten.

Notaufnahme

Nicht alle Computerspiele, in denen der Spieler die Möglichkeit hat, unschuldige Personen mit einem scharfen Gegenstand aufzuschlitzen und in ihren Innereien zu wühlen, laufen sofort Gefahr, indiziert zu werden. In Emergency Room von IBM Multimedia Studio übernimmt der Spieler die Rolle eines Medizinstudenten, mit dem Ziel, Chefarzt in einem Krankenhaus zu werden. Dieses Produkt ist in der Tat sehr unterhaltsam, paßt tatsächlich in die Kategorie Spiel und lernen kann man auch noch was dabei. Doch selbst nach dem Erreichen des Spielziels sollte man es tunlichst unterlassen, im Freundeskreis kostenlose Blinddarmoperationen anzubieten.

Indiana Jones Forever



LucasArts neuestes Indiana Jones Adventure verspricht Wiederspielbarkeit bis zum Umfallen. Die Game Engine in Indiana Jones and his Desktop Adventures generiert ständig neue Szenarien, Hintergründe, Objekte und Spielhandlungen im Mexiko der 30er Jahre, die in Mini-Adventures von 1 bis 2 Stunden Spieldauer gelöst werden müssen. Als erstes LucasArts-Adventure wird Indiana Jones and his Desktop Adventures ausschließlich unter Windows laufen. Geplanter Erscheinungstermin für das Endlos-Abenteuer ist Weihnachten `95. Wer LucasArts kennt, weiß jedoch, daß sich dieser Titel durchaus auf Indiana Jones auf der Suche nach dem Erscheinungstermin ändern könnte.

Graphic Colonization



Für alle, die Sid Meiers Colonization in punkto Grafiken etwas zu schwachbrüstig fanden, empfiehlt sich Interplays neuestes Strategie-Angebot Conquest of the New World. Dieses Kolonisierungsspiel, das unter der Leitung von Vince de Nardo (Castles 2) entwickelt wurde, kombiniert die besten Elemente von Colonization mit hervorragenden Grafiken und einem ausgewogenen, fast schachspielähnlichen Schlachten-Interface. Conquest of the New World wird voraussichtlich ab August erhältlich sein.

Johnny Mnemonic

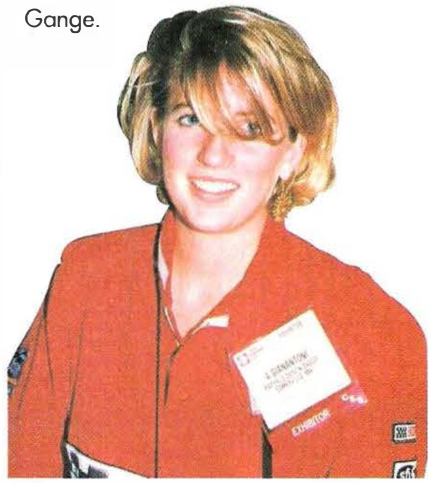
SONY

Sony Imagesoft arbeitet fleißig an der Umsetzung von William Gibsons Cyberpunk-Klassiker Johnny Mnemonic. Die Story dreht sich um einen futuristischen Datenkurier in einer Blade Runner-ähnlichen Zukunft, in der Information sich zum universellen Zahlungsmittel entwickelt hat. Johnny speichert diese Informationen in seinen internen Schaltkreisen und muß sich gegen Datendiebe wehren, die im wahrsten Sinne des Wortes seinen Kopf wollen. Als ob das alleine nicht genug wäre, muß Johnny sämtliche Informationen innerhalb von 24 Stunden abliefern, da ihn ansonsten eine in der Information integrierte Zeitbombe ins Jenseits befördert. Das Spiel soll simultan mit dem gleichnamigen Film, in dem Keanu Reeves in der Hauptrolle zu sehen sein wird, im August dieses Jahres erscheinen.

Multi-Player NASCAR



Papyrus Software arbeitet fleißig an einer Multiplayer-Version des Rennspiels NASCAR Racing. Über 30 Spieler sollen gleichzeitig im Kreis fahren dürfen. Verhandlungen mit populären, weltweiten Online-Diensten wie CompuServe sind nach Angaben von Firmensprecherin Anne Marie Gianantoni bereits in vollem Gange.



Anne-Marie Gianantoni versucht Nascar ins CompuServe-Netz zu bringen.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie entweder in CompuServe an die Adresse: 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

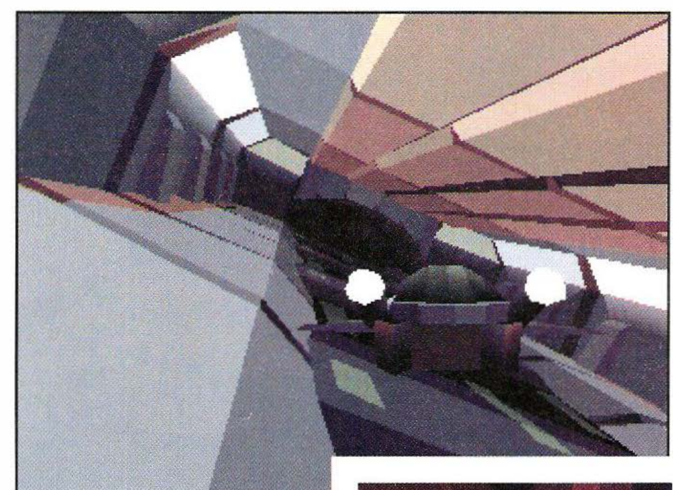
Darker

Dunkle Dimension

Action vom Feinsten verspricht Darker. Auf dem Planeten Orbic sind die beiden Völker der Halan und der Delphi seit Jahrzehnten verfeindet. Der Grund ist die ungerechte Verteilung des Sonnenlichts auf diesem Planeten: während die Halan auf der hellen Seite leben, müssen die Delphi auf der dunklen Hälfte ums Überleben kämpfen. Als die Sonne eines Tages erlischt, beschließen die Halanen, den Delphi nun endgültig den Garaus zu machen, um sich im gleichen Atemzug alle Techniken zum Überleben in der Dunkelheit anzueignen. Sie sind ein Mitglied der Delphischen Verteidigungseinheit und müssen versuchen, mit dem Raumschiff Powerstarm einen scheinbar aussichtslosen Kampf gegen die Übermacht zu gewinnen.

An Darker wurde drei Jahre lang gefeilt und gearbeitet. Herausgekommen sind dabei eine extrem schnelle 3D-Engine und Grafik mit Gouraud-Shading. Der Clou: das Spiel überwacht ständig die Prozessor-Reserven und paßt sich selbst der Rechenleistung an.

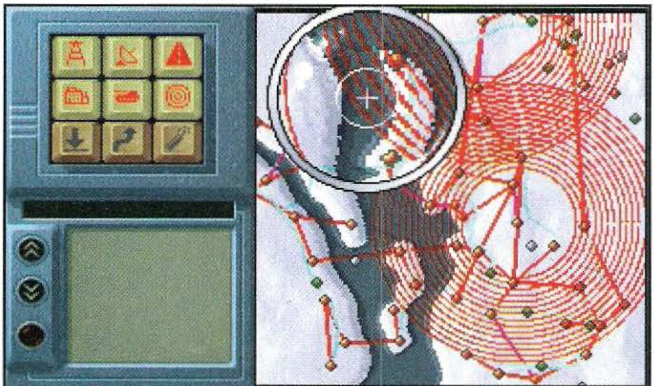
Info: 386, DISK, Psygnosis, Mai





Obwohl Dorker grafisch mit aktuellen Referenzprodukten gleichziehen kann, ist es doch ein Actionspiel der klassischen Art. Auf den Bildern sehen Sie eine der atemberaubenden Tunnelsequenzen.





Die Actionszenen (oben) folgen dem wesentlicheren Strategieteil (unten). Zuerst müssen die Truppen zum gewünschten Zielgebiet bewegt werden.

Red Ghost

Strategiespiel mit Actionsequenzen

Mit Red Ghost bringt Maelstrom das nächste 3D-System auf den Markt: Rayscaping. Diese Engine soll der Mischung aus Strategie- und Actionspiel den nötigen Kick geben. Nachdem man seine Einheiten im Kampf gegen verschiedene Feinde plaziert hat, kann man in ein beliebiges Vehikel (Panzer, Helikopter oder Schiff) steigen, um an der Ausführung aller Anordnungen selbst teilzunehmen. Über das Gameplay läßt sich in dieser Phase der Produktion noch nicht allzuviel sagen, fest steht jedoch, daß das Intro alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Selbst Armored Fist kann mit diesem spannenden FLI-Movie nicht konkurrieren.

Info: 386, CD-ROM, Empire/Maelstrom, Juli

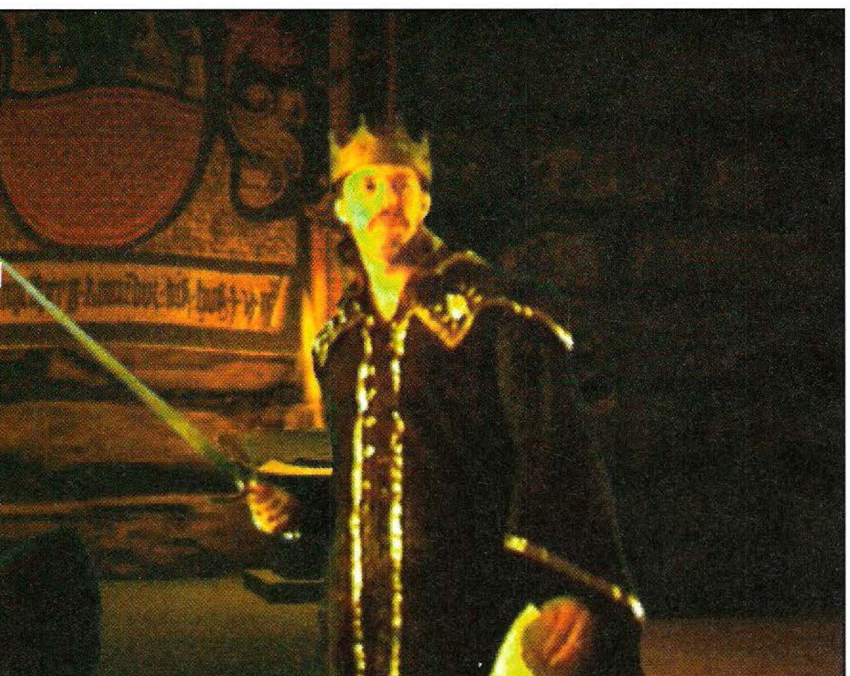
Schnäppchen

Titel	Medium	Vertrieb	Preis
B-17 Flying Fortress	CD/DISK	Powerplus	49, 95
Harrier Jump Jet	CD/DISK	Powerplus	49, 95
Task Force 1942	CD/DISK	Powerplus	49, 95
Blade Warrior	CD-ROM	Prism Leisure	19, 95
Defender of the Crown	CD-ROM	Prism Leisure	19, 95
Football Manager 3	CD-ROM	Prism Leisure	19, 95

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?	Wer?
Acclaim	0211-5 23 32 22	24h/Tag	EK
Attic	07431-5 43 23	8°°-18°°	EK
Blue Byte	0208-4 50 88 88	14.30-17.30	EK
Bomico & Laguna	06107-80-81/-82	15°°-18°°	EK
Electronic Arts	05241-2 60 24	Mo, Mi, Fr: 14°°-17°°	EK
Ikarion	0241-91 19 71	Mo + Fr: 14°°-17°°	EK
Konami	0221-61 23 52	17°°-20°°	EK
Laguna	06107-94 51 45	tagsüber	EK
Max Design	0043-3 68 72 41 47	15°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	13°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 70 76	Mailbox: 24h/Tag	EK
Rushware	02131-6 37 57	Di, Do: 15°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr: 16°°-18°°	EK
Soft Enterprises	06692-46 42	Di+Do: 18°°-20°°	EK
Software 2000	05241- 8 60 10	Mo-Fr: 11°°-13°°,14°°-18°°	reg. EK
Software 2000 (Mailbox)	05241-98 60 23	24h/Tag	reg. EK
Virgin	040-39 11 13	Mo-Do: 14°°-18°°	EK

EK: Endkunde ● reg. EL: registrierter Endkunde



Seit ungefähr einem Jahr bestaunen Messebesucher und PC Games-Redakteure die Screenshots und Filmsequenzen in Bethesda Softworks Daggerfall, dem zweiten Teil der Elder Scroll Saga. Wortgewandte PR-Wiesel geben fadenscheinige Auskünfte über die phantastischen neuen Funktionen, das verbesserte Magic-Interface, etc., blahblah. Nur auf die Frage zum Erscheinungstermin wissen sie keine gescheite Antwort. US-Korrespondent Markus Krichel lüftet in diesem Preview die Geheimnisse um Daggerfall.

The Elder Scrolls: Daggerfall

Fantasystar

Jedes Rollenspiel, das etwas auf sich hält, beginnt mit einem Charaktergenerator, der in seinen Ausmaßen und Einzelheiten nur noch von der Einkommensteuererklärung übertroffen wird. Daß Charaktergenerierung schon fast ein Spiel in sich selbst sein kann, bewies unter anderem Attic Software mit Sternenschweif. Die Bethesda-Designer um Chefproduzent Julian LeFay wollen dieses Konzept noch eine Stufe höherbringen.

Eine Frage des Charakters

Charaktere in Daggerfall können sich beispielsweise absichtlich bestimmte Nachteile aufhalsen, um in anderen Bereichen Vorteile zu erlangen. Außerdem bestimmt die Auswahl dieser Nachteile, wie Phobien, körperliche Gebrechen oder ein echt lausiger Freundeskreis, welche NPCs (Non-Player-Characters - also Charaktere, die vom Computer gesteuert werden) man während des Spiels trifft und wie diese reagieren.

Ein Spieler könnte sich z. B. für einen Vampir entscheiden. Derartige Blutsauger erhalten automatisch höhere Werte in den Bereichen Körperkraft und Magie bei Nacht, könnten aber bei Tageslicht nicht aktiv werden. Und daß man auf einen Vampir, dem man nachts im Dorf begegnet, etwas anders reagiert als auf den strahlenden Naturburschen und jugendlichen Helden, versteht sich von selbst.

Die Verbesserung der Charakterwerte hängt von dieser gewählten Struktur ab. Die zu Beginn des Spieles wichtigen primären Fähigkeiten kosten die meisten Punkte, sind aber im Verlauf des Abenteuers am einfachsten zu verbessern. Wichtige Fähigkeiten kosten etwas weniger, sind aber schwe-

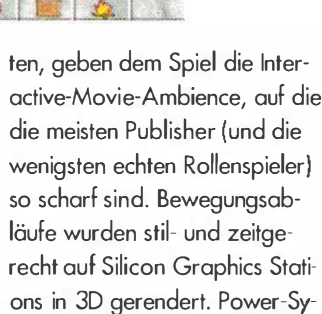
Auch im zweiten Teil der Elder Scrolls-Saga kann man sich mit jedem Charakter unterhalten.

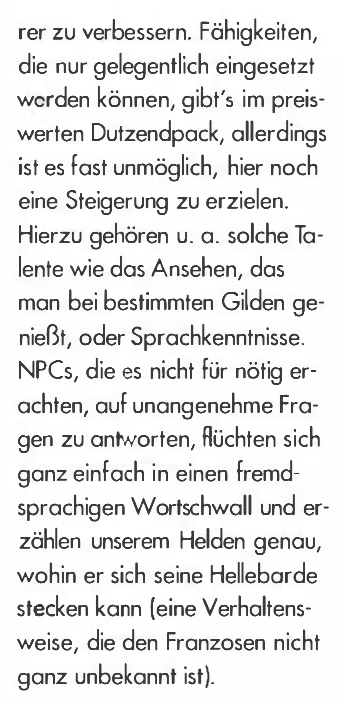
Die Charaktergenerierung ist nicht jedermanns Geschmack. Echte Freaks werden sie lieben.





Vor den Toren der Städte lauern fiese Monster auf die wagemutige Heldentruppe.





Die Kämpfe laufen wie beim ersten Teil in Echtzeit ab. Schnelle Reaktionszeiten sind wieder wichtig.

rer zu verbessern. Fähigkeiten, die nur gelegentlich eingesetzt werden können, gibt's im preiswerten Dutzendpack, allerdings ist es fast unmöglich, hier noch eine Steigerung zu erzielen. Hierzu gehören u. a. solche Talente wie das Ansehen, das man bei bestimmten Gilden genießt, oder Sprachkenntnisse. NPCs, die es nicht für nötig erachten, auf unangenehme Fragen zu antworten, flüchten sich ganz einfach in einen fremdsprachigen Wortschwall und erzählen unserem Helden genau, wohin er sich seine Hellebarde stecken kann (eine Verhaltensweise, die den Franzosen nicht ganz unbekannt ist).

Hokus Pokus

Das Magie-System in Daggerfall wurde gegenüber Arena wesentlich verbessert. Diese Verbesserung besteht natürlich hauptsächlich darin, daß eine Unmenge neuer Zaubersprüche verfügbar ist, aber auch in neuen Funktionen, wie dem Potion Maker, der dem Spieler erlaubt, seine eigenen Tränke zu mixen. Die Möglichkeiten sind geradezu unbegrenzt und werden so manchen in Versuchung führen, die neue Charaktergruppe "praktizierender Homöopath" zu kreieren. Eine weitere Verbesserung stellt das Duration-Icon dar, das auf dem Bildschirm erscheint und genau anzeigt, welcher Zauberspruch gerade aktiv ist und wie lange dessen Wirkung noch anhält. Sehr wichtig ist das bei solchen Zaubersprüchen wie Unsichtbarkeit. Solange dieses Icon sichtbar ist, hält die Wirkung des Zaubers an.

Neue Zaubersprüche gibt es in rauhen Mengen, daher wollen wir nur kurz auf die wichtigsten eingehen: Polymorph ist die Fähigkeit, sich in andere Wesen zu verwandeln, Shadow ist eine Art der Unsichtbarkeit, Water Breathing erlaubt längere Aufenthalte unter Wasser, Water Walking ermöglicht es, Flüsse und Seen trockenen Fußes zu überqueren. Diese neuen Zauber, kombiniert mit den bereits aus Arena bekannten, schaffen einen wesentlich stärkeren und flexibleren Charakter.

La Dolce Vita

Daggerfall ist seinem Vorgänger eine ganze Ecke voraus. Während man sich in Arena kontinuierlich als vorzeitlicher UPS-Kurier betätigen mußte (liefere dies und das hier und da ab), verfügt Daggerfall über wesentlich durchdachtere Missionen. Jede Menge nette Filmsequenzen, bei denen die Designer und Mitarbeiter von Bethesda als Schauspieler mitwirkten, geben dem Spiel die Interactive-Movie-Ambience, auf die die meisten Publisher (und die wenigsten echten Rollenspieler) so scharf sind. Bewegungsabläufe wurden stil- und zeitgerecht auf Silicon Graphics Stations in 3D gerendert. Power-Systeme sind gefordert - unter einem 486-66 mit 8 MB RAM wird wohl nichts laufen.

Um den Erscheinungstermin kursieren nach wie vor die tollsten Gerüchte, die von Mai (Marketingabteilung) bis Dezember (Programmierer) reichen. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo in der Mitte.

Markus Krichel ■

X-COM: Terror from the Deep

Submarine

Darauf haben viele Strategen sehnsüchtig gewartet: Schon in wenigen Wochen wird der Nachfolger von UFO: Enemy Unknown erscheinen, das im letzten Jahr zu den Highlights im Strategie-Bereich gezählt werden durfte. Wir haben die fast fertige Beta-Version intensiv unter die Lupe genommen.



Sobald ein UFO gesichtet wurde, wird es von den Abfangjägern unter Beschuß genommen.

Ihre Soldaten können sowohl tote Aliens als auch verwundete Kameraden im Rucksack unterbringen.

Die außerirdische Brut läßt die Menschheit nicht zur Ruhe kommen: Zum wiederholten Male attackieren illustre und zuweilen recht brutale Völkchen die Erde. Doch diesmal droht keine Gefahr von oben, sondern aus den Tiefen der Meere. Die Aliens haben ihre fliegenden Untertassen gegen futuristische U-Boote getauscht und streben nun mit Hilfe neuentwickelter Waffensysteme die Herrschaft im nassen Element an. Als Kommandant der internationalen Schutztruppe X-COM liegt es in Ihren Händen, die Offensive abzuwehren und ein funktionierendes Verteidigungssystem zu installieren. Die Festungen werden folglich nicht mehr auf dem Festland, sondern unter dem Meeresspiegel eingerichtet. Die Mitgliedsbeiträge der X-COM-Länder hängen weitgehend vom Erfolg Ihrer Maßnahmen ab.



Sobald sich die Außerirdischen seuchenartig in den Gewässern ausbreiten, kürzen Ihre finanziellen Gönner die Zuwendungen, und der Homo sapiens steht kurz vor der Ausrottung. Erneut entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod, bei dem es nur einen Sieger geben kann.

Aces of the Deep

Manch einer wird sich fragen: Wie um alles in der Welt konnte MicroProse derart schnell den Nachfolger auf die Beine stellen? Des Rätsels Lösung: Für UFO 2 (das jetzt einfach X-COM heißt, es spielt ja unter Wasser) griffen die Programmierer auf die bereits vorhandene Game-Engine zurück, die in vielen Details verbessert wurde. Erfahrene Alienjäger werden sich über die kaum veränderte Benutzeroberfläche freuen. Nach wie vor ist das Spiel in zwei komplett unterschiedliche Abschnitte unterteilt. Auf dem sogenannten Geoscape-Bildschirm (einem zoom- und drehbaren Globus) installiert man neue Stützpunkte, läßt zusätzliche Waffen und Gefährte erforschen, rekrutiert Soldaten und Ingenieure und baut allmählich seine Basen aus. Taucht ein UFO auf, muß es ein losgeschickter Abfangjäger zunächst zum Absturz bringen. Nachdem man einen Transporter mit willigen X-COM-Söldnern zusammengestellt hat, schaltet das Programm in eine isometrische 3D-Ansicht um. Ein leicht überblickbares Punktesystem bildet die Grundlage für die Aktionen Ihrer Mannschaft: Sie pirschen sich rundenweise durch die herrliche Unterwasserwelt, sacken außerirdische Artefakte ein und bringen den Wissenschaftlern ein paar tote oder betäubte Lebewesen als Souvenir mit.

Weit mehr als eine Datendisk

Wegen der gänzlich anderen Problematik wartet Terror from the Deep mit völlig neuartigen Unterwasser-Fahrzeugen, Gebäuden und Aliens auf. Auch die ohnehin schon sehr durchdachten Menüs wurden komplett überarbeitet: Die Statistiken sind noch ausführlicher, zusätzliche Icons sorgen für mehr Durch- und Überblick und eine stufenlos scrollbare 3D-Karte erleichtert das Manövrieren der putzig animierten Soldaten auf dem tückischen Terrain. Auch die wesentlich detailreichere VGA-Grafik kann sich sehen lassen: Beispielsweise verraten sich Aliens, die sich hinter Felsen verstecken, durch langsam aufsteigende Luftblasen. Darüber hinaus verschönern Schiffswracks, Korallenriffs und eine farbenprächtige Flora die immer anspruchsvoller werdenden Missionen. Für die nächste Ausgabe haben wir einen gewohnt gründlichen Test des potentiellen Super-Hits vorgesehen - schließlich ist das Spiel so gut wie fertig und nur höhere Gewalt kann die Fertigstellung aufhalten. Wenn das endgültige Spiel hält, was unser erster Eindruck verspricht, hat Terror from the Deep den PC Games-Award schon so gut wie in der Tasche.



Petra Maueröder ■

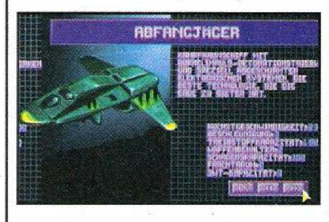
Deutsche Version in Vorbereitung

Selbstverständlich wird auch dieses MicroProse-Spiel wieder in einer komplett deutschen Fassung auf den Markt kommen. Bereits in der Vorabversion fiel uns die ungewöhnlich sorgfältige Übersetzung der Bildschirmtexte auf, die vor allem in der detaillierten „UFO-Enzyklopädie" (einer Art Nachschlagewerk, bekannt aus den Sid Meier-Spielen Civilization und Colonization) zum Tragen kommt.













Schöne neue Unterwasserwelt: Detailreich wie nie zuvor präsentiert sich die isometrische Ansicht der einzelnen Missionen.

Die X-COM-Bosen strotzen inzwischen nur so vor Details und lassen dem Spieler freie Hand beim Aufbau der Anlagen.

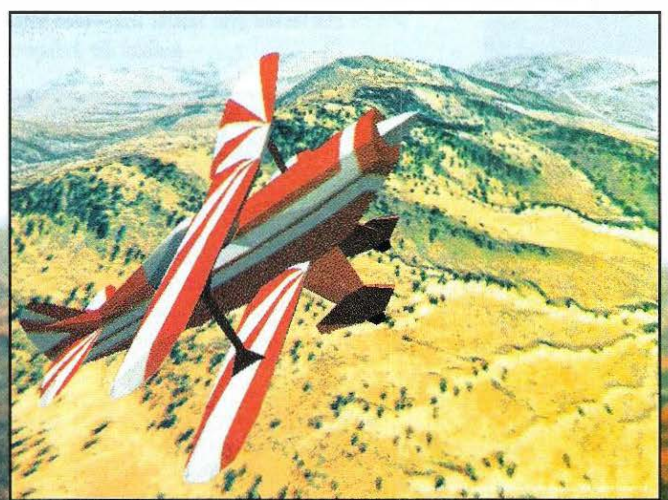
Die Entwicklung hin zum ersten wirklich realistischen Flugsimulator für den heimischen PC macht von Jahr zu Jahr größere Schritte. Flight Unlimited - Fliegen ohne Grenzen - vom bisher noch wenig bekannten Hersteller Looking Glass Technologies ist ein weiterer großer Schritt in die richtige Richtung.

Flight Unlimited

Ehre, wem Ehre

Kennen Sie Looking Glass? Wahrscheinlich denken Sie, Sie hätten noch kein Spiel des amerikanischen Entwicklerteams auf der Festplatte gehabt - obwohl dieses bereits seit 1992 sehr erfolgreich in der Branche tätig ist. Der relativ geringe Bekanntheitsgrad hat vor allem darin seinen Grund, daß Looking Glas bisher ausschließlich im Auftrag anderer großer Firmen entwickelt hat. Zu den Projekten, an denen Looking Glass (überwiegend im Bereich der Grafikentwicklung) beteiligt war, zählen Ultima Underworld 1 und 2, Links 386 pro und das grandiose System Shock. Die Lorbeeren für diese und andere Programme wurden bisher von anderen Firmen abgestaubt, aber das soll sich jetzt ändern: Die ersten beiden Spiele mit denen Looking Glass seinen Namen unter den Spielekäufern bekannter machen will, sind Terra Nova und Flight Unlimited. Vor allem der zweitgenannte Titel dürfte für Furore sorgen. Was sich bei Flight Unlimited am Bildschirm rührt, gleicht offensichtlich einem Blick aus der Pilotenkanzel eines real existierenden Flugzeuges. Darüber hinaus stimmt auch die Realitätsnähe des verwendeten physikalischen Flugmodells: Mit Hilfe einiger Tricks soll Flight Unlimited noch das Flugmodell des Microsoft Flugsimulators übertreffen.

Solche Ausblicke genießt man normalerweise nur aus dem Cockpit eines echten Flugzeuges. Bodenaufnahmen von verschiedenen Landschaften in den USA lassen die Grafik weitaus realistischer wirken als beste Vektorgrafik.



Das neue Bild der Erde

Während andere Flugsimulationen die altbewährte Vektor-Technik durch immer raffiniertere Überlagerungen mit Textures verfeinern, um das Bodenterrain möglichst echt wirken zu lassen, benutzt Flight Unlimited eine andere Technik, die auch beim MS Flugsimulator 5.0 bereits Verwendung fand. Geologische Luftaufnahmen von fünf verschiedenen Landschaften der USA werden mit Textures und Shading-Effekten zu einer einmaligen Grafik-Engine kombiniert, die tatsächlich bisher von keinem anderen Spiel auch nur annähernd erreicht wird. Die sechs verschiedenen Flugzeuge, die in der Verkaufsversion enthalten sein werden, passen sich auch grafisch gut in das Hintergrundbild ein. Den Feuerknopf - und das wird erklärten Dogfightern weniger gut gefallen - wird man dabei höchstens für ausgefallene Luftmanöver, nicht aber für Bordkanonen oder Missiles einsetzen können. Da Flight Unlimited als "friedliche" Flugsimulation ausgelegt ist, findet man darin auch keine MiG oder F-16, sondern überwiegend Sportflugzeuge, aber



gebührt

auch so bekannte Maschinen wie die P51D Mustang.

Aero-dynamisches

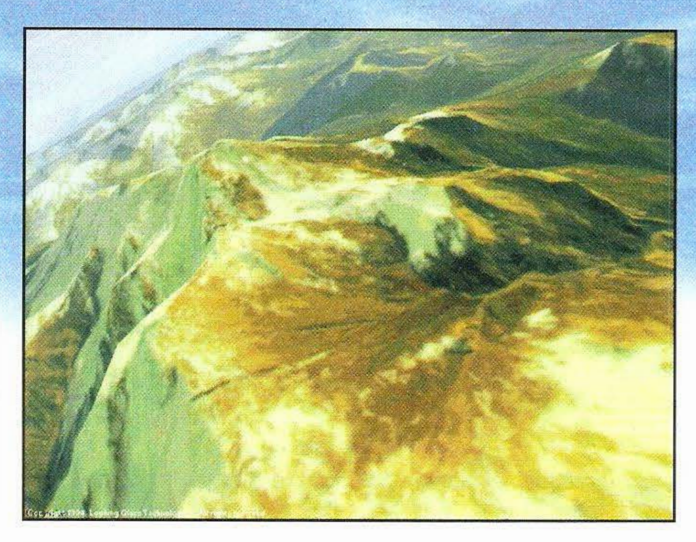
Verabschieden kann sich der Flight Unlimited-Spieler auch von den "herkömmlichen" Steuerungsmöglichkeiten, wie er sie aus Strike Commander, F-15 oder Dawn Patrol kennt: Seamus Blackley, der den Programmierern als Projektleiter und physikalischer Experte zur Seite stand, hat das Flugmodell mit einem reichen Repertoire an Möglichkeiten ausgestattet, um das Fliegen noch etwas "echter" wirken zu lassen. Er stand vor einer Vielzahl von Problemen - unberechenbare Windverhältnisse über verschiedenen Landschaften, aerodynamische Besonderheiten verschiedener Flugzeug-Rumpfformen usw. -, mit denen ein Pilot während seiner Flugmanöver konfrontiert ist, die sich aber unmöglich 1:1 in einen PC einspeisen lassen. Deshalb verwenden andere Flugsimulationen oft vordefinierte Entscheidungstabellen, in denen die tatsächliche Reaktion einer echten Maschine auf ein bestimmtes Lenkmanöver gespeichert ist. Seamus Blackley genügt diese Methode nicht - er entwarf ein Modell zur Berechnung tatsächlicher Luftstömun-

Das Entwicklerteam



Hinten, von rechts nach links: Eric Twietmeyer, Render Programmer; Wes Carroll, Sound Programmer; Seamus Blackley, Projektleiter; Mark LeBlanc, Programmierer, Mike Marsicano, Artist; Paul Shaffer, Assistant-Producer
Vorne, von rechts nach links: Mike Sack, Marketing Manager, Sara Verilli, Texterin; Gareth Hinds, Artist; Andrew Grant, Programmierer; Greg Travis, Programmierer

Je nach Beschaffenheit des Bodenterrains (hier Berge) ändern sich die thermischen Windverhältnisse bei Flight Unlimited - wie in Wirklichkeit (rechts). Im Luftraum braucht man keine Angst zu haben, einer russischen MiG zu begegnen: Flight Unlimited ist eine reine „Sport-Simulation" (mitte).

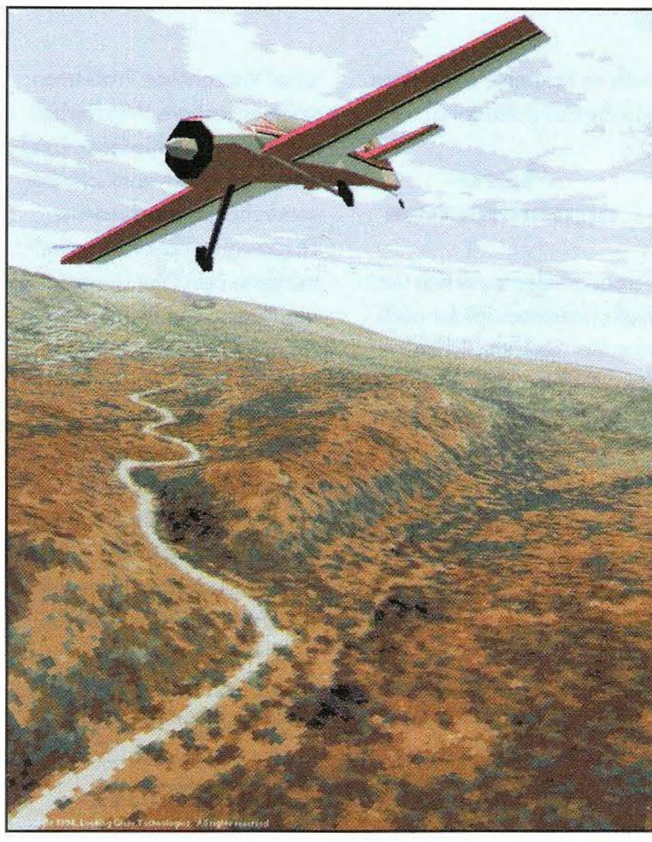


gen über dem Erdboden und bezog auch die aerodynamischen Eigenschaften der Flugzeuge in diese Berechnungen mit ein. Das Ergebnis ist ein Flugverhalten, das sich ganz krass von dem anderer Flugsimulatoren unterscheiden soll - sofern ein PC-Spieler, der selbst noch nie am Steuer eines Flugzeuges saß, diesen Unterschied überhaupt würdigen kann.

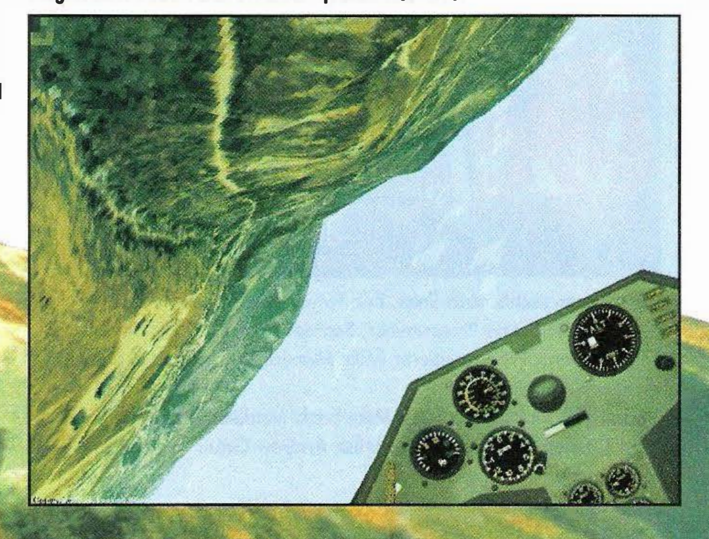
Aerial Reality

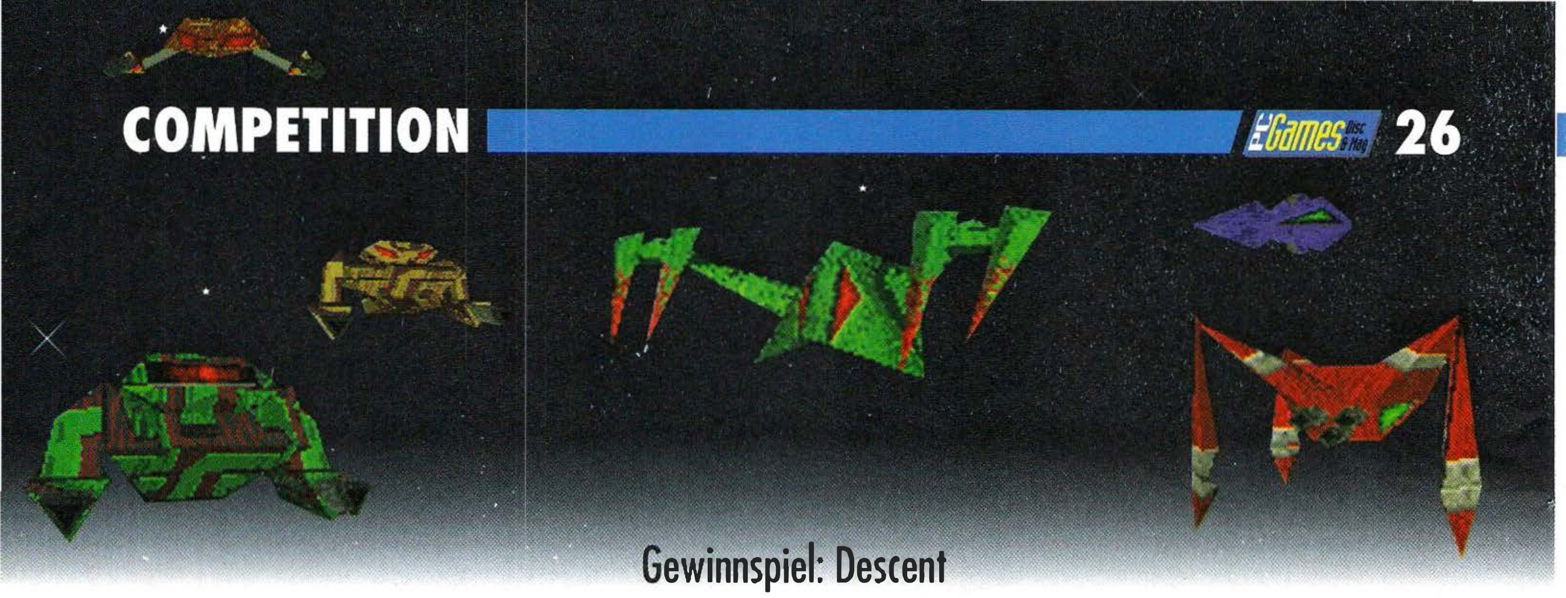
Da solche Vorzüge auf den verbreiteten 14 Zoll-Monitoren kaum richtig zur Geltung kommen, haben sich die Entwickler einiges ausgedacht, um dem Flugsimulator die geeigneten Schnittstellen für die Hardware der Zukunft mit auf den Weg zu geben. Neben den seit langem erhältlichen Spezialjoysticks und Ruderpedalen werden auch exklusive VR-Helme (bekannt sind bis jetzt der Forte und der I-Glasses) direkt, das heißt in "echtem" 3D unterstützt. Da Looking Glass plant, sich zum weltweit führenden Virtual Reality-Softwarehaus zu entwickeln, ist dort noch ein weiteres Peripheriegerät in Planung, das den PC-Etat der meisten Hobby-Piloten wohl etwas überschreiten dürfte. Eine voll bewegliche Plattform mit zwei Pilotensitzen, die den VR-behelmten Motorflieger über Preßluft-Kompressoren seinen Flugkünsten entsprechend durchschütteln soll - zu einem Preis von umgerechnet ca. DM 5.000,-. Das wird von Looking Glass aber selbst noch als Zukunftsmusik eingestuft. In der Zwischenzeit macht sich das elfköpfige Entwicklerteam daran, ihrem Flugsimulator den letzten Schliff zu verpassen. Gleich anschließend geht´s dann weiter mit einer militärischen Variante ihres Produktes - ein möglicher Name wäre vielleicht "Fight Unlimited".

Thomas Borovskis ■



Solche wagemutigen Turns bedürfen bei Flight Unlimited einiger Übung - das Flugmodell ist der Realität nachempfunden (unten).





Gewinnspiel: Descent

Intergalaktisch

Obwohl der neue Stern am prallgefüllten 3D-Himmel keine besonders hohen Rechneranforderungen stellt, verlost Interplay zusammen mit seinem deutschen Distributionspartner und PC Games einen leistungsstarken Pentium. Auf dieser Maschine läuft Descent gerade im Vollbildmodus noch schneller und wird dadurch gleichzeitig noch packender. Wer mit diesem High-End-PC die gruseligen Labyrinthe von ungehorsamen Blechkameraden befreien möchte, muß nur folgende Frage beantworten:

„Wie viele voll spielbare Levels enthält die Demo-Version von Descent?"

a) **1** b) **3** c) **7**

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, können Sie entweder unsere komfortable Gewinnspiel-Hotline nutzen oder einfach eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

Gewinnspielhotline

(0190) 19 01 77

12 Sekunden = 23 Pfennig/DeTeMedien

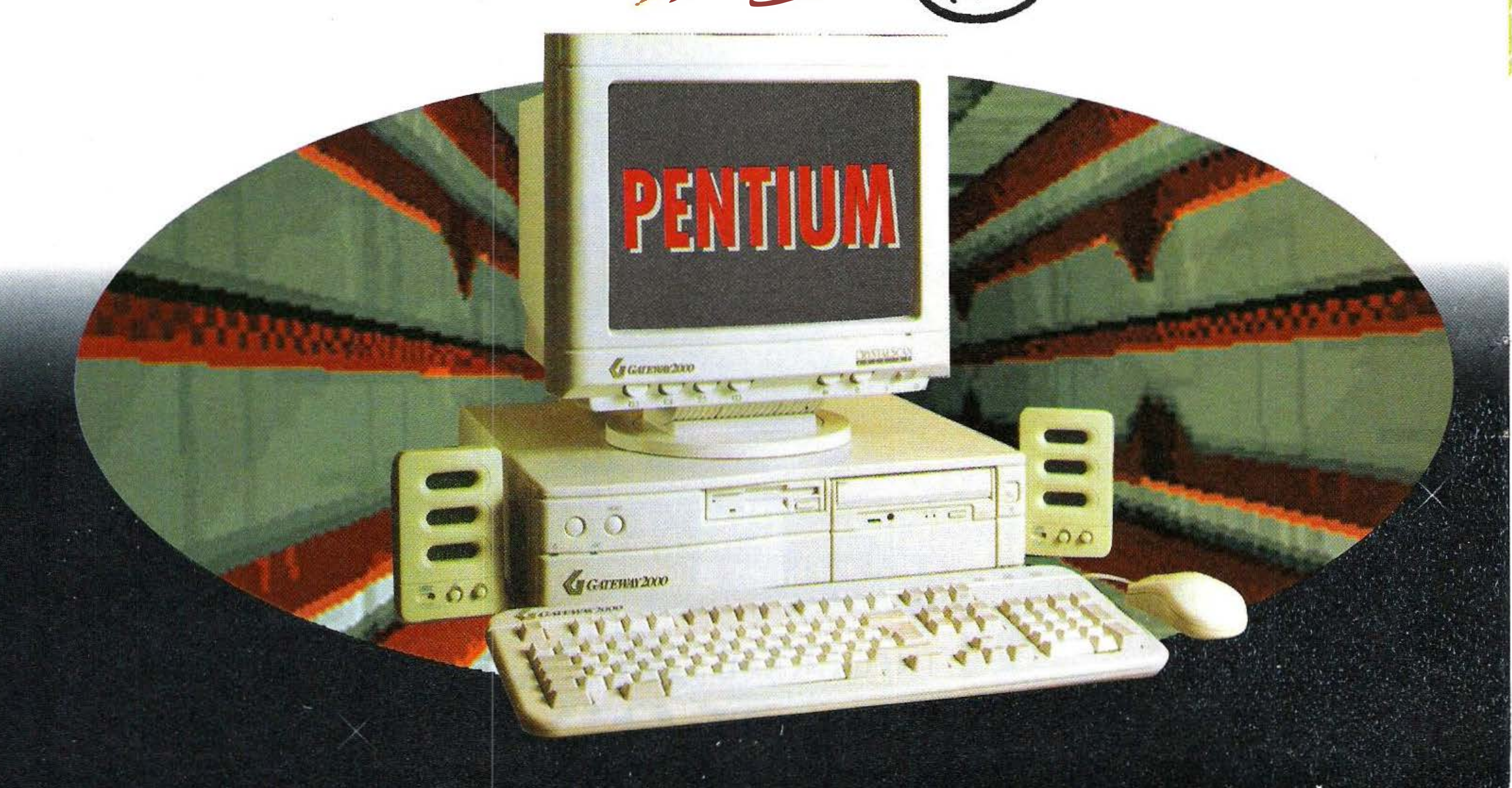
Adresse

Computec Verlag • Redaktion PC Games • Kennwort: Descent • Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg



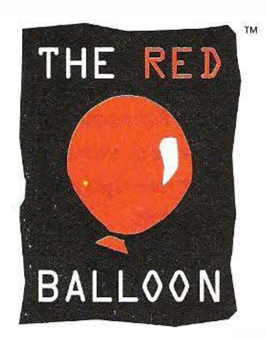






Gewinnspiel: Beat Club

Gewinnen mit T



Wer sich mit Oldies beschäftigt hat oder sich selbst zu diesen zählt, wird die interaktive Zeitreise Beat Club `68 bestimmt schon einmal unter die Lupe genommen haben. Aber nicht nur Nostalgiker werden von der originalgetreuen Wiedergabe der alten Klassiker begeistert sein. So liegt beispielsweise With a little Help from my Friends, mit dem Joe Cocker seinerzeit den Durchbruch schaffte, in der oberkultigen Originalversion mit 4.45 Minuten Länge vor.

In Zusammenarbeit mit PC Games verlost The Red Balloon in dieser Ausgabe Superpreise im Wert von über 20.000 Mark - unter anderem einen tollen CD-Wechsler der weltberühmten Firma Wurlitzer. Ihre Aufgabe? Sie müssen lediglich folgende Frage beantworten:

Wie lang ist Joe Cockers „With a little Help from my Friends" auf der CD-ROM Beat Club `68?

Antwort:
a) 7.58
b) 4.45
c) 6.10

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, können Sie entweder unsere komfortable Gewinnspiel-Hotline nutzen oder einfach eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

PC Games Disc & Mag

3.-5. Preis: Original Röhrenradios

6.-20. Preis: The Red Balloon Regenjacken

21.-60. Preis: Doppelpack: Beat Club `68 & `70

61.-80. Preis: Lost Signals

he Red Balloon

ADRESSE

Computec Verlag, Redaktion PC Games
Kennwort: The Red Balloon,
Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

Mitarbeiter und Angehörige des Computec Verlags und der Firma The Red Balloon dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Einsendeschluß ist der **30.06.1995!**

GEWINNSPIELHOTLINE

(0190) 19 01 77

12 Sekunden = 23 Pfennig/DeTeMedien



Block Onyx CD Juke-Box von Wurlitzer (DM 8.000,-)

E-Gitarre von Fender (DM 3.000.-)

81.-100. Preis:

Rock`n`Roll Years - die 50er



Das Amt

Jetzt red i!

Bei uns in Bayern ist dös mit der Politik net ganz so dramatisch wie bei dena Preissn. Unter dem Mantel der Gemütlichkeit wandern in unseren Dörfern die dicksten Bau-Aufträge über den Stammtisch: Es wird geschmiert, verschwägert und vui, vui Geld verdient - es ist ja ah weiter net schlimm...denn schließlich san mir Bayern allesamt so richtig guade Amigos!

Vom Metzger oder Bauern zum Millionär zu werden, ist keineswegs nur ein amerikanischer Traum. Im Gegenteil, das Geld liegt sogar direkt vor unserer Haustür. Das Zauberwort zum dicken Zaster heißt Politik, und die nimmermüde Milchkuh derselbigen nennt sich Steuerzahler. Eine Organisation, die sich zum Ziel gesetzt hat, das verschwenderische Treiben unserer Volksvertreter wenigstens ein bißchen einzudämmen, der Bund der Steuerzahler, hat vor allem in einem Bundesland sehr geringe Chancen auf Erfolg: In Bayerns kleinen Gemeinden, wo sich alle wichtigen Leute (die "Großkopferten") entweder sehr gut kennen oder über zwei Ecken miteinander verschwägert sind, wird das "Gesetz des Schweigens" noch höher eingestuft als in manchen sizilianischen Gegenden. Wenn man dem schon nicht beikommen kann, dachte man sich beim Bund der Steuerzahler, so kann man den Leuten wenigstens verklickern, nach welchen Mechanismen die Kommunalpolitik funktioniert. Also beauftragte man Greenwood Entertainment, eine politische Wirtschaftssimulation zu programmieren, die den Steuerzahler auf spielerische Weise an das wichtige Thema heranführt.

Fast wia im richtig´n Leb´n!

In Das Amt schlüpfen Sie in die Rolle des frischgewählten Bürgermeisters einer kleinen, bayerischen Gemeinde. Sechs ertragreiche Jahre liegen vor Ihnen, in denen Sie so viele Schäfchen wie möglich ins Trockene bringen müssen, bevor die Wähler erneut über Ihre Wiederwahl entscheiden dürfen. Derartige Schäfchen sind zum Beispiel Bau-Aufträge für dicke Hotels, die Sie Ihrem Bruder zuschanzen können, oder Grundstücke, die, als Bauland im Flächennutzungsplan ausgewiesen, plötzlich ein Vermögen wert sind. Natürlich darf auch die politische Arbeit nicht vernachlässigt werden - neben Ihren privaten Interessen müssen noch die Interessen der Gemeinde verfolgt werden.



Der Herr Pfarrer predigt so manche Dinge, die Ihnen gar nicht in den Kram passen - trotzdem sollten Sie mit ihm auf gutem Fuße stehen.

Von Ihrer idyllischen Amtstube aus regeln Sie die Geschäfte des täglichen Lebens. Die nette Mitarbeiterin bezieht Ihr Gehalt von Vater Staat.



Zu Beginn der Bürgermeister-Karriere gilt es, einige Fragen über das persönliche Spielziel und den Familienstand zu beantworten.

Aus dem Fernsehen erfährt man diverse Neuigkeiten: Das Steueraufkommen soll sinken - ein typisches Problem, mit dem man sich herumschlagen muß.

Spätestens hier merkt man, daß es mit der Politik dann doch nicht so leicht ist, wie man denkt: der Flächennutzungsplan (eine Karte aller Grundstücke der Gemeinde) nimmt wie im richtigen Leben eine zentrale Rolle in der Kommunalpolitik ein, hier wird festgehalten, welches Land wem gehört und wie es genutzt werden darf. Vor allem beim Ausbau des Fremdenverkehrs kommt dem Plan enorme Wichtigkeit zu. Eingeteilt ist die Simulation in Spielrunden, in denen der Spieler im Rahmen der ihm zur Verfügung stehenden Zeit bestimmte Aktionen unternimmt. Er kann Presse-Erklärungen abgeben, ins Wirtshaus gehen, um sich den peinlichen Fragen des Vertreters des Bunds der Steuerzahler zu stellen, oder neue politische Projekte planen.

Unser Dorf soll reicher werden

Bis zu vier Spieler können sich am Wettstreit um das bestregierte Dorf beteiligen; gespielt wird dabei abwechselnd am selben PC. Jedem Mitspieler wird zu Spielbeginn eine eigene Gemeinde zugeteilt, und er kann sich aus verschiedenen Spielzielen, wie etwa "Ich will den Fremdenverkehr ausbauen" oder "Ich will die Landwirtschaft erhalten" dasjenige auswählen, das ihm am meisten zusagt. Außerdem kann noch die politische Richtung festgelegt werden, aus der man stammt - ob man also eher zu den "Guten" oder zu den "Sozis" gehört oder vielleicht sogar noch ein bißchen weiter nach rechts oder links tendiert. Die Parteien sind dabei natürlich frei erfunden und erinnern nur dem Namen nach an die politischen Vorbilder. Der Vorabversion, die uns vom Hersteller zukam, war noch nicht viel mehr zu entnehmen. Über den Spielspaß und die Realitätsnähe des "Handelssystems" können wir daher erst in der nächsten Ausgabe berichten. Klar ist aber schon jetzt, daß viel tiefgründiger Humor mit im Spiel sein wird.

Thomas Borovskis ■






Competition: Klik & Play
Around

Lizenzierung

Achtung! Da alle Einsendungen vom Programmierteam persönlich unter die Lupe genommen werden, besteht die Möglichkeit, daß Ihr Spiel oder Ihre Idee von Bomico aufgegriffen wird. Dann wird Ihnen ein Lizenzierungsangebot unterbreitet, und sollte es zu einer Weiterentwicklung und späteren Veröffentlichung kommen, gibt es eine prozentuale Beteiligung an den Verkäufen. Der Gewinn einer nationalen oder internationalen Ausscheidung ist hier nicht ausschlaggebend. Die gute Idee zählt.

Gehören Sie auch zu den Lesern, die ungeduldig die Cover-CD-ROM ins Laufwerk werfen, bevor sie einen Blick ins Heft riskieren? Dann haben Sie mit Sicherheit schon die deutsche Demoversion von Klik & Play entdeckt und ein wenig damit herumgespielt. Diese Demoversion ist allerdings nicht nur zu Ihrer persönlichen Belustigung auf der aktuellen CD-ROM, sondern vielmehr Gegenstand dieses Gewinnspiels, das PC Games in Zusammenarbeit mit Europress und Bomico veranstaltet.

Wenn Sie an diesem Gewinnspiel teilnehmen möchten, müssen Sie mit Hilfe der Demoversion oder des Vollprodukts ein eigenes Sp'elentwickeln. Wenn Sie PC Games mit Diskette gekauft haben, können Sie das Demo auch bei Bomico direkt nachbestellen:

Bomico • Am Südpark 12 • Kennwort: Klik & Play • 65451 Kelsterbach

Ihr fertiges Spiel schicken Sie dann an unsere Adresse. Wir sammeln alle Einsendungen und schicken sie dann weiter an Europress. Hier wird dann über die Qualität der Produkte entschieden. Da alle Programme nach England weitergeleitet werden, ist es extrem wichtig, daß Sie Ihren Namen und Ihre Adresse leserlich auf das Label schreiben und zusätzlich als Textfile auf Diskette speichern. Senden Sie Ihre Erstlingswerke an:

Computec Verlag • Redaktion PC Games • Kennwort: Klik & Play
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

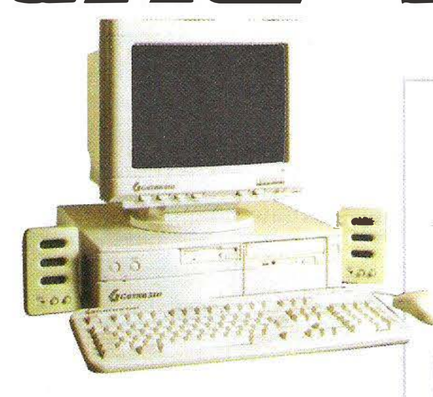
Einsendeschluß: 31.5.95

Wenn Sie noch Fragen zu Klik & Play haben, lesen Sie am besten den Workshop in Ausgabe 1/95 noch einmal durch. Hier erklärten wir an einem praktischen Beispiel, wie man am schnellsten mit Klik & Play zu Erfolgserlebnissen kommt.



the World





1. Preis

Der weltweite Gewinner darf sich auf eine tolle Weltreise freuen. Mit rund 2.500 Mark Taschengeld im Gepäck besuchen Sie traumhafte Inselstrände und beeindruckende Großstädte.

2. Preis

Der deutschlandweite Gewinner bekommt einen High-End-Multimedia-PC der Firma Gateway 2000. Mit dem Pentium P5-90 Executive lassen sich bestimmt noch bessere Spiele programmieren.

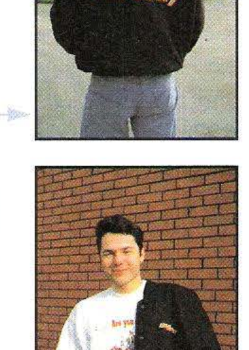


3. Preis

Für das beste Programm eines PC Games-Lesers läßt Europress außerdem eine zweiwöchige Reise nach Florida springen. Die richtige Gelegenheit, um vom Programmieren auszuspannen.

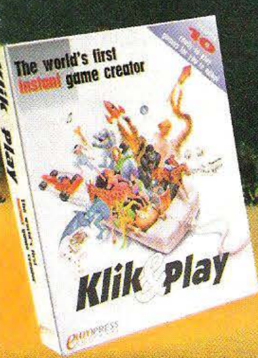
4. Preis

Für das zweitbeste Programm eines PC Games-Lesers stellt Klik & Play eine phantastische Klik & Play-Lederjacke zur Verfügung, von denen weltweit nur 50 Stück produziert wurden. Exklusiv!



5.-20. Preis

Unter allen Einsendungen werden als Trostpreis 50 Klik & Play-T-Shirts verlost.



The Civil War

Geschichte für Strategen

Leidenschaftliche Strategiespieler kennen den Amerikanischen Bürgerkrieg allmählich besser als der Urvater der Unabhängigkeit Abraham Lincoln. Grund dafür sind zahlreiche Computerspiele, die sich mit dieser Epoche beschäftigen.

Die technische Qualität dieser Spiele schwankte allerdings in der Vergangenheit von miserabel bis ganz erträglich, so daß der Massenmarkt sich kaum angesprochen fühlte. Erst als Strategie-Veteran Sid Meier verkündete, er würde ein Spiel über den Amerikanischen Bürgerkrieg entwickeln, brach große Euphorie aus. Wilde Spekulationen und vage Vermutungen wurden in allen Mailboxen weltweit angeregt aufgestellt bzw. diskutiert. Als Ende 1994 feststand, daß Civil War wohl niemals fertiggestellt würde, war die Enttäuschung natürlich umso größer.
Das war genau der richtige Zeitpunkt für Dagger Interactive, die im Namen von MicroProse bereits mit Fields of Glory einen Achtungserfolg erzielen konnten, ins Rampenlicht zu treten. Die Jungs aus England haben klammheimlich und ohne viel Aufsehen zu erregen, ein Strategiespiel geschaffen, das thematisch und spielerisch genau die Punkte bietet, die man eigentlich von Sid Meier erwartet hätte.

Strategie oder Simulation?

The Civil War deckt, wie mittlerweile viele Strategiespiele, gleich mehrere Spezialbereiche auf einmal ab. Aus diesem Grund können Sie zu Beginn festlegen, welche Gebiete Sie selbst beeinflussen möchten und welche vom Computer übernommen werden sollen. Sind Sie ein großer Taktiker mit Gespür für geschickte Truppenbewegungen, so werden Sie den wirtschaftlichen Komponenten nur wenig abgewinnen können und deaktivieren diese Spielweise - und umgekehrt. Das übersichtliche Menü, das wie alle anderen aus Symbolen und kurzen Texterklärungen besteht, läßt hier keine Wünsche offen. Selbst innerhalb eines Bereichs können Sie noch den Schwierigkeitsgrad festlegen, um überflüssigen Frusterlebnissen entschieden vorzubeugen.


KENTUCKY TIMES
A Record of Modern Events

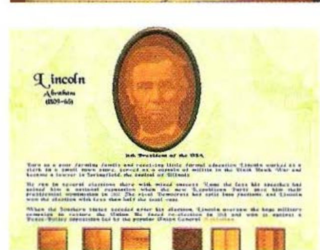
Die Kentucky Times bietet viele Informationen und Statistiken über den Amerikanischen Bürgerkrieg.

Während einer Kampagne (historisch oder computergeneriert) müssen Sie Ihre Truppen auf einer zoombaren Landkarte verschieben. Das geht allerdings nur bis zur Dämmerung, denn dann können die Kurierreiter, die Informationen an die entsprechenden Armeen verteilen, nicht mehr weiterreiten. Man klickt also seine Truppe an, gibt ihr einen von acht verschiedenen Befehlen (Marschieren, Laufen, Kämpfen, Stellung halten...) und harrt der Dinge. Der Computer berechnet dann die Geschwindigkeit und gibt ggf. an, um wieviel Uhr man auf eine feindliche Einheit trifft. Jetzt können Sie selbst in das Geschehen eingreifen und wie bei Fields of Glory als übergeordneter General Befehle geben, Sie können aber auch die einfachere Variante wählen und den Ausgang kalkulieren lassen. Das Erobern der Städte ist ein wichtiger Punkt bei The



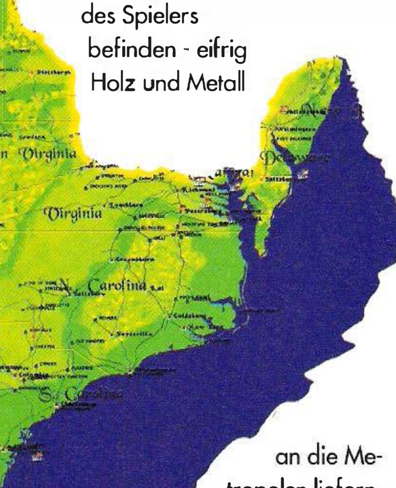
Die Ähnlichkeiten mit Fields of Glory sind nicht von der Hand zu weisen. Die einzelnen Truppenteile lassen sich per Mausklick verschieben.





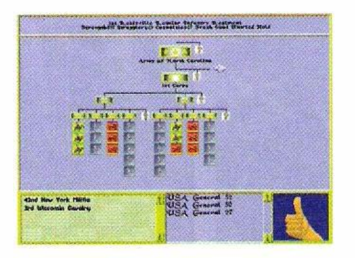
In The Civil War sind viele detaillierte Informationen integriert.

Civil War. Um Truppen ausheben zu können, benötigen Sie Geld, und Geld bekommen Sie nur durch die Erträge der Städte. Je mehr Städte, desto mehr Zaster in der Kriegskasse. Logisch. Es ist ebenfalls ziemlich einleuchtend, daß auch Rohstoffe zur Produktion von Kriegsmaterialien aufgetrieben werden müssen. Hier kommen die kleinen Dörfer ins Spiel, die - solange sie sich in der Hand des Spielers befinden - eifrig Holz und Metall an die Metropolen liefern. Nimmt der Gegner nun beispielsweise eines dieser Dörfer ein, so wird die Zufuhr unterbrochen und es können ab diesem Zeitpunkt keine Waffen, Schiffe oder sonstige Gerätschaften hergestellt werden.



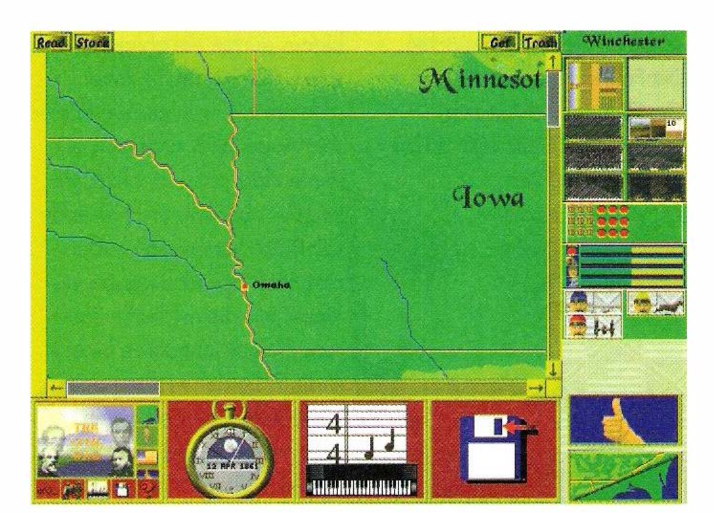
Ein besonderes Lob verdient die liebevolle Verarbeitung aller verfügbaren Informationen. Genauso wie Dawn Patrol verfügt The Civil War über ein interaktives Geschichtsbuch, in dem man sich über alle Schlachten, Generäle und Staatsmänner schlau machen kann. Brillant aufgearbeitete SW-Fotografien runden den positiven Gesamteindruck ab. Witzig: eine endlose Zahl an Original-Liedern aus dem damaligen Zeitraum wurde mit auf die CD-ROM gepreßt - mit Text zum Mitsingen versteht sich. Wenn alles klappt, sollte The Civil War mittlerweile fertiggestellt sein, so daß wir Ihnen ein Review für die nächste Ausgabe versprechen können.

Oliver Menne ■

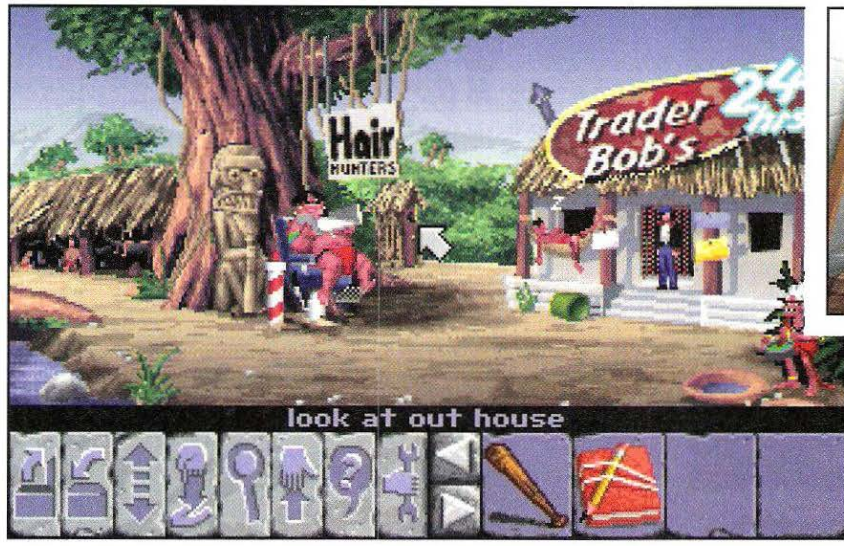




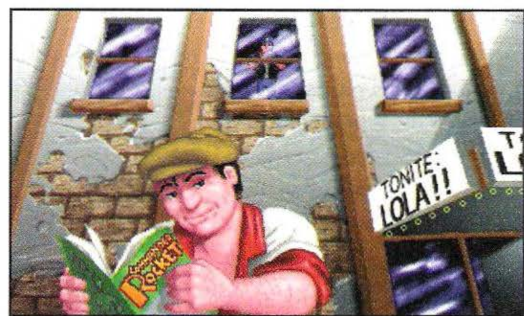
Im Anfangsmenü lassen sich die verschiedenen Schwierigkeitsgrade genau festlegen.



Auf dieser Landkarte können Sie allgemeine Befehle erteilen: Truppen können ausgehoben und zu strategisch wichtigen Punkten befehligt werden.



Bei den Eingeborenen kann man mit den unglaublichsten Gegenständen handeln. Trader Bob hat alles und akzeptiert alles.



Während man im Hotelzimmer gefangen ist, liest der vermeintliche beste Freund seelenruhig ein Magazin.



Im Dschungel erwarten hinterhältige Schlingpflanzen den Spieler.

The Flight of the Amazon Queen

Überflieger

Im Augenblick präsentiert sich das klassische Adventure recht angeschlagen. Vorbei sind die Zeiten, in denen man Seite an Seite mit Guybrush, Laffer & Co. gut durchdachte und spannende Abenteuer erleben konnte.

Heutzutage setzen viele renommierte Hersteller auf sündhaft teure Spieleproduktionen, bei denen bereits die aufwendigen Dreharbeiten Unsummen verschlingen. Wer sich schon seit mehreren Jahren mit Computerspielen beschäftigt, weiß, warum es mehr Spaß macht, Larry oder Rosella auf ihrem Weg zu begleiten: es wirkt einfach lebendiger und die Identifizierung fällt leichter.

Flying Dutchman

Sie übernehmen die Rolle von Joe King, einem König der Lüfte, der die ehrenhafte Aufgabe hat, das Hollywoodsternchen Faye Russel in den Dschungel zu fliegen. Hier soll sie ihren neuen Film „Jungle Passion" drehen. Doch als Joe im Hotel ankommt, wird er von seinem Erzrivalen Dutch Flyboy Anderson („Flying Dutchman", merken Sie etwas?) an der Nase herumgeführt und ausgebootet. Ab diesem Zeitpunkt beginnt schon das Spiel, obwohl es sich eigentlich noch um die Vorgeschichte handelt. King bringt den Bösewicht natürlich zur Strecke, fliegt Faye zum Dschungel - und stürzt ab. Joe King macht sich nun auf die Suche nach Hilfe, begegnet dabei zahlreichen Eingeborenen, unverbesserlichen Missionaren und einer Organisation namens Floda, welche die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Die Fakten sprechen für sich: The Flight of the Amazon Queen bietet über 100 Schauplätze und 40 verschiedene Charaktere. Die humorvollen (Vorsicht, Satire!) Dialoge werden im üblichen Multiple-Answer-System geführt, d. h. Sie können sich für eine von maximal fünf Antworten entscheiden. Dabei wurde natürlich auf Abwechslungsreichtum besonderer Wert gelegt: die Programmierer integrierten so viele Frage- und Antwortmöglichkeiten, daß Wiederholungen nur sehr selten auftreten. Darüber hinaus dürfen die obligatorischen Cut-Scenes, in denen man erfährt, was gerade in diesem Augenblick an einem anderen Platz passiert, nicht fehlen. Die ebenfalls erscheinende CD-ROM-Version soll außerdem über Sprachausgabe verfügen. Für die englische Fassung konnte Interactive Binary Illusions (in den Anfangszeiten entwickelten sie Halloween Harry für Apogee) Stars wie Bill Hootkins (Stars Wars, Batman) und Enn Reitel (Spitting Image) gewinnen.

Oliver Menne ■



Auf Weltreise mit dem PC

Alles zum The

Private Mailboxen, Datex-J, CompuServe und nicht zuletzt das Internet bieten auch dem Hobby-Anwender zahllose interessante Möglichkeiten, die Datenfernübertragung - kurz DFÜ - einzusetzen. Welche Hard- und Software Sie dafür benötigen und wie Sie am besten einsteigen, zeigen wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

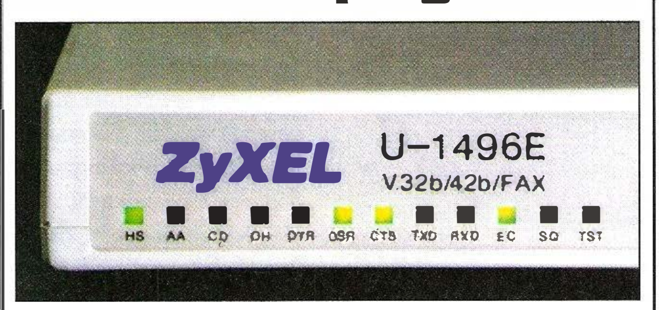
Elektronische Nachrichten in Sekundenschnelle um die ganze Welt verschicken, Tips zu den neuesten Spielen austauschen, brandaktuelle Shareware oder neue Grafikkarten-Treiber per Modem aus einer Mailbox holen, mit Freunden über Modem gegeneinander spielen - all das ermöglicht die DFÜ. Das wichtigste Handwerkszeug des Datenreisenden ist zunächst das Modem. Ein solches gibt's zwar bei jedem Discounter schon ab DM 100,-, doch nicht immer ist das billigste Angebot auch das beste. Zudem sind aus den einfachen Modems früherer Tage mittlerweile kleine Intelligenzbestien geworden: Automatische Fehlerkorrektur, Komprimierung der Daten in Echtzeit und eine ständige Überwachung der Leitungsqualität setzen ein gehöriges Maß an Hardware in einem Modem voraus. Die Top-Geräte verfügen heute über einen oder mehrere DSPs (Digitale Signal-Prozessoren), viele Modelle basieren auch auf speziellen Modem-Chipsätzen wie dem von Rockwell. DSP-basierte Modems sind zwar meist etwas teurer, können dafür aber leichter mit neuer Software bestückt werden.
Eingeteilt sind Modems in Leistungsklassen, die einen Hinweis auf die maximale Übertragungsrate geben. Als State-of-the-Art gelten derzeit Geräte nach der V.34-Norm, die bis zu 28.800 Bit/sec durch die Telefonleitungen jagen und bereits für rund DM 500,- zu haben sind. Wegen des günstigen Preis-Leistungs-Verhältnisses sind derzeit auch noch Modems nach V.32bis mit 14.400 Bit/sec sehr beliebt: Für unter DM 200,- wurden diese bereits in den Regalen der PC-Händler gesichtet. Mit weniger als 14.400 Bit/sec sollten Sie heute nicht mehr beginnen - Ihre Telefonrechnung wird's Ihnen danken.

Modems, die ans hoheitliche Netz der Telekom angeschlossen werden sollen, brauchen nach geltendem Recht das O.K. des „Bundesamts für Zulassungen in der Telekommunikation" in Form der BZT-Nummer. Da aus technischer Sicht die meisten „internationalen" Modems ohne BZT-Zulassung jedoch auch am deutschen Telefonnetz problemlos funktionieren, haben viele Anwender in der Vergangenheit zu solchen nicht zugelassenen und meist wesentlich billigeren Geräten gegriffen. Heute bieten Geräte ohne amtliches Prüfsiegel jedoch keinen nennenswerten Preisvorteil mehr, so daß Sie Ihrem Gewissen ruhig etwas Gutes tun und ein zugelassenes Modem erwerben sollten.

Anschluß gesucht

Die Verdrahtung von Modem und Computer mit dem Telefonnetz ist in der Regel ein Kinderspiel: Mit einem seriellen RS-232-Kabel schließen Sie das Modem an den Computer an, der hierfür mindestens zwei serielle Schnittstellen bietet. In den meisten Fällen werden Sie COM 2 für das Modem nutzen, da an COM 1 die Maus angeschlossen ist. An die RJ11- bzw. Western-Buchse des Modems stecken Sie dann das Telefonkabel, das am anderen Ende einen TAE-Stecker besitzt, der in die entsprechende Telefondose gesteckt wird. Doch Vorsicht: Bietet Ihre Telefondose nur eine einfache TAE-Buchse, so eignet sich diese nur zum Anschluß eines Telefons, der Stecker vom Modemkabel paßt hier nicht. Erst eine Dreifachdose mit zusätzlichen Anschlüssen für Nebenstellen ermöglicht den Anschluß eines Modems, das dann in die linke Buchse gesteckt wird. Eine solche Dreifach-Dose - im Fachjargon NFN-Anschluß - kostet etwa DM 20,- und läßt sich theoretisch kinderleicht installieren, darf aber rein rechtlich nur von der Telekom montiert werden.

Das LED-Display



Was macht mein Modem gerade? Eine Reihe von LEDs an der Frontseite gibt über den Betriebsstatus des Modems Auskunft:

HS (Highspeed)	Aktiv bei hoher Geschwindigkeit, also beispielsweise V.32
AA (Auto Answer)	Alle eingehenden Anrufe werden jetzt automatisch beantwortet
CD (Carrier Detect)	Modem hat ein Trägersignal festgestellt und eine Verbindung aufgebaut
OH (Off Hook)	Modem hat „abgehoben"
DTR (Data Terminal Ready)	PC ist zur Übertragung bereit
DSR (Data Set Ready)	Modem ist zur Übertragung bereit
CTS (Clear To Send)	Daten können gesendet werden
TXD (Transmit Data)	Daten werden gesendet
RXD (Receive Data)	Daten werden empfangen
EC (Error Correction)	Modem benutzt bei der Übertragung ein Fehlerkorrekturprotokoll
SQ (Signal Quality)	Modem hat eine schlechte Signalqualität festgestellt, es besteht die Gefahr des Abbruchs der Verbindung
TST (Test)	Aktiv, wenn sich das Modem im Testmodus befinden sollte

ma DFÜ

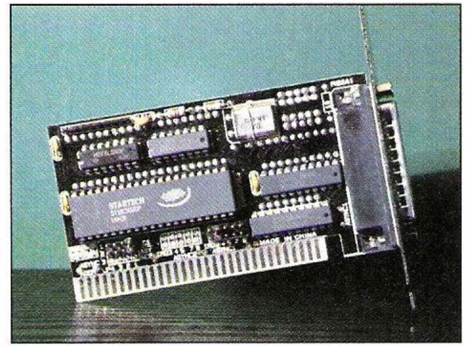
Die Software-Frage

Haben Sie die Hardware-Installation hinter sich, brauchen Sie zum Betrieb ein sogenanntes Terminalprogramm. Dieses sorgt im wesentlichen dafür, daß eingehende Daten auf dem Bildschirm dargestellt und Kommandos, die Sie über die Tastatur eingeben, per Modem versandt werden.
Beim ersten Start eines Terminalprogramms müssen Sie meist Parameter wie die maximale Geschwindigkeit Ihres Modems und den COM-Port, an dem das Modem angeschlossen ist, einstellen. Weitere Parameter sind Handshaking zur Regelung des Datenflusses und Parity, ein optional zusätzliches Prüfsummenbit: Die Parität wird in der Regel

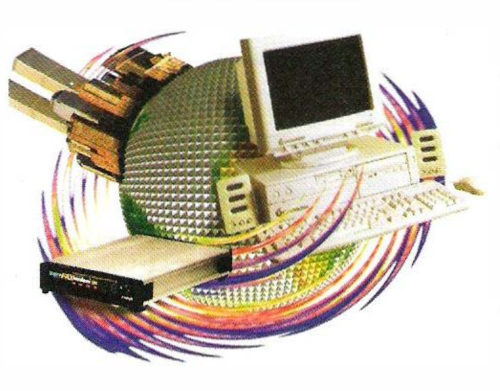
Die Telefonkosten im Griff

Damit Sie nach dem begeisterten Einstieg in die DFÜ am Monatsende nicht die große Überraschung in Form der Telefonrechnung erleben, sollten Sie die Tarifstruktur der Telekom kennen: Die kleinste Abrechnungseinheit sind bekanntlich 23 Pfennige. Der teure Normaltarif wird tagsüber zwischen 8 und 18 Uhr fällig, der günstigere Billigtarif gilt ab 18 bis 8 Uhr. Samstags, sonntags und an (bundesweiten) Feiertagen gilt durchgängig der Billigtarif. Welche Telefonnummern Sie zu welchen Tarifen erreichen, erfahren Sie in der individuellen Tarifliste für den Ortsnetzbereich, die Sie beim zuständigen Fernmeldeamt bekommen. Allgemein können Sie für eine Einheit in Abhängigkeit von Entfernung und Uhrzeit zwischen 21 Sekunden und 12 Minuten telefonieren:

Zonen	Normal	Billig
Nahbereich	6 Minuten	12 Minuten
Regionalbereich	1 Minuten	2 Minuten
Fernzone	21 Sekunden	42 Sekunden



Zum Betrieb von High-Speed-Modems wird eine serielle Schnittstelle mit einem 16550 Chip benötigt. Eine einfache Steckkarte, wie hier zu sehen, ist bereits ab etwa 50 Mark erhältlich.



ausgeschaltet, und der Datenfluß sollte bei High-Speed-Modems hardwaremäßig über die Steuerleitungen RTS/CTS (request to send/clear to send) geregelt werden. Gebraucht wird das Handshaking, um dem empfangenden PC die Möglichkeit zu geben, den Datenfluß kurzzeitig anzuhalten, wenn beispielsweise der interne Puffer gerade voll ist und auf Platte gespeichert werden muß.

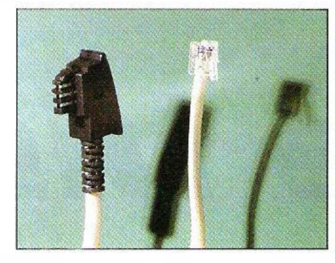
Das erste Mal

Nach der Konfiguration können Sie dem Modem Befehle schicken, die in Form sogenannter AT-Kommandos beispielsweise zum Konfigurieren, zum Regeln der Lautstärke und zum Wählen dienen. Der wichtigste Befehl zum Anwählen einer Mailbox lautet ATD, gefolgt von der Telefonnummer einer Mailbox. Haben Sie beim Wählen den Lautsprecher des Modems angeschaltet, hören Sie - wenn nicht das Besetztzeichen erklingt ein Pfeifen oder bei High-Speed-Modems eine Art Zischen: Das ist der sogenannte Carrier, die Trägerfrequenz der Übertragung.
Ist der Verbindungsaufbau gelungen, meldet das Modem dies zunächst kurz in Form von CONNECT (meist ergänzt um weitere Angaben zur Geschwindigkeit). Danach erscheint im Falle der meisten Mailboxen ein Begrüßungstext, gefolgt von der Aufforderung

Die wichtigsten AT-Befehle

Zur Kommunikation mit dem Modem dienen die sogenannten AT-Befehle (von Englisch „attention"). Anwenden können Sie diese, solange sich das Modem im Befehlsmodus befindet, was nach dem Anschalten standardmäßig der Fall ist. Nach einem Verbindungsaufbau wechselt das Modem automatisch in den Online-Modus; von dort holen Sie es durch Eingabe von „+++" in den Befehlsmodus zurück. Hier die wichtigsten AT-Kommandos für den Alltagseinsatz:

AT Als Antwort auf das Kommando AT sollte das Modem „OK" melden, sonst ist der Anschluß oder die Konfiguration der Schnittstelle möglicherweise nicht korrekt.
ATZ Setzt das Modem auf die Startparameter zurück (Reset).
ATD Wählt die im Anschluß angegebene Telefonnummer. ATDP wählt im Puls-, ATDT im Mehrfrequenzverfahren. Letzteres geht schneller, ist aber nur an digitalen Vermittlungsstellen möglich - gegebenenfalls ausprobieren!
ATH Unterbricht die bestehende Verbindung, das Modem „legt den Hörer auf".
ATA Beantwortet einen eingehenden Anruf und beginnt mit dem Verbindungsaufbau.
ATO Geht wieder Online (nach Wechsel in den Befehlsmodus mit „+++").



Der schwarze TAE-Stecker kommt in die Wanddose, der quadratische Western-Stecker in die Rückseite des Modems, und schon ist das Modem an das Telefonnetz angeschlossen.

Die seriellen Schnittstellen im PC

IRQ und Basisadresse für die Schnittstellen sind bei jedem PC identisch. Eventuelle Überschneidungen mit anderen Steckkarten sollten natürlich verhindert werden.

Schnittstelle	IRQ	Adresse
COM 1	4	3F8
COM 2	3	2F8
COM 3	4	3E8
COM 4	3	2E8

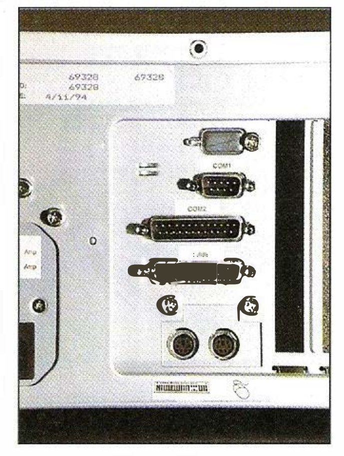
zur Eingabe eines Benutzernamens und Paßwortes. Beim ersten Anruf in einer Mailbox melden Sie sich zum Beispiel als „GAST" an, meist gibt die Box jedoch ohnehin entsprechende Hinweise. Über Menüs können Sie sich dann zu den einzelnen Informationsangeboten durchhangeln.

In dem Dateibereich (File Area) beispielsweise können Sie Dateien aus den Archiven der Mailbox heraussuchen und diese dann auf Ihren PC übertragen, der Fachmann spricht vom Downloaden. Dazu wird ein Übertragungsprotokoll benötigt, das für eine fehlerfreie Übertragung sorgt. Heute üblich ist das Z-Modem-Protokoll, ältere Protokolle wie X-Modem sollten Sie nur noch im Notfall benutzen. Zu den besonderen Vorteilen von Z-Modem gehört es, nach Abbruch der Verbindung wieder neu aufsetzen und die Übertragung fortsetzen zu können. Darüber hinaus muß der Empfänger dank der Autostart-Funktion nicht mehr explizit den Dateiempfang starten, und last but not least liefert Z-Modem automatisch den Dateinamen mit.

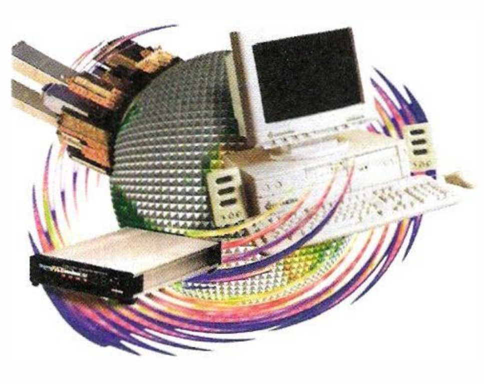
Wie geht's weiter?

Wenn Sie neu in die DFÜ einsteigen, sollten Sie erstmal Erfahrungen in privaten und meist kostenlosen Mailboxen sammeln. Später können Sie sich dann - je nach Interessenlage - an Profidienste wie Datex-J, CompuServe oder das Internet wagen.

Christian Späthe ■



Zum Anschluß des Modems besitzt jeder PC an der Rückseite einen oder mehrere Anschlüsse, die mit COM1 und COM2 beschriftet sind.



Kaufberatung, Grundlagen, Technik

Modems bis

Vor dem Kauf eines Modems sollten Sie sich zunächst mit der Technik vertraut machen. Welche Details es hierbei zu beachten gilt, zeigen wir Ihnen auf diesen Seiten.

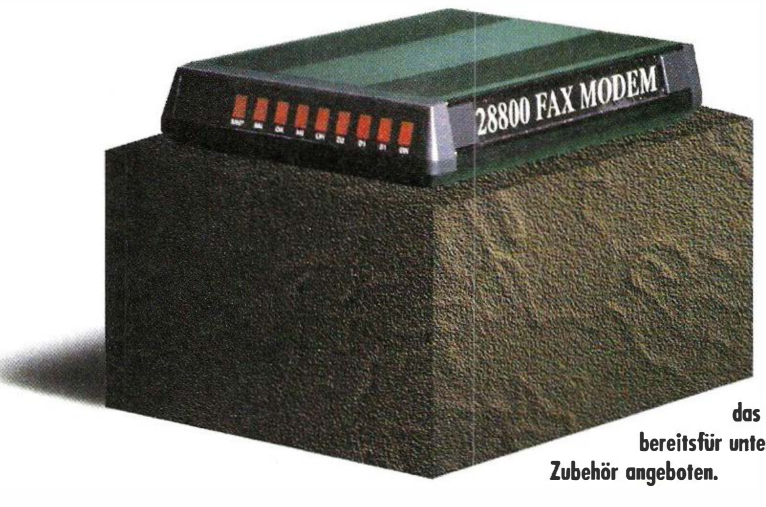
Zunächst stellt sich die Frage, ob ein internes oder ein externes Modem für Sie die bessere Lösung darstellt. Die meisten Modems werden heute als externes Gerät verkauft und benötigen damit ein zusätzliches Netzteil sowie eine serielle Verbindung zum PC. Das bedeutet zwar ein wenig mehr Kabelsalat, bringt aber den Vorteil der Statusanzeige in Form einer LED-Reihe mit sich. Eben diese fehlt bei internen Modellen, die wie eine Steckkarte in den PC eingebaut werden. Generell raten wir daher zu einem externen Modell.

Bps und Artverwandte

Die effektive, unkomprimierte Übertragungsrate eines Modems wird in Bit pro Sekunde (bps) angegeben. Daneben tauchen immer wieder Angaben wie cps oder Baud auf: Mit cps wird die Anzahl der übertragenen Zeichen (cps = characters per second) angegeben, die in der Praxis erreicht wird. Diese ergibt sich aus der maximalen Übertragungsrate abzüglich des Overheads zuzüglich möglicher Durchsatzsteigerungen durch Kompression. Baud hingegen ist eine technische Maßeinheit, die die Zustandsänderungen auf einem Übertragungskanal mißt und auch als Schrittgeschwindigkeit bezeichnet wird. Früher waren Baud und bps praktisch identisch, bei High-Speed-Modems sind die Verhältnisse jedoch komplexer, so daß Sie die Baud-Angabe vollständig ignorieren können.
Als Standard haben sich Modems mit 14.400 Bit/sec nach V.32bis etabliert, die neuesten Modelle erreichen nach V.34 bis zu 28.800 Bit/sec. Alle modernen Modems erlauben das Versenden und Empfangen von Faxen, wobei zur Kommunikation zwischen PC und Modem der Class-2-Befehlssatz genutzt wird. Serienmäßig bieten praktisch alle heute erhältlichen Modems verschiedene Protokolle zur Fehlerkorrektur und Kompression wie MNP oder V..42. Diese sind nicht mit Software-Protokollen wie Z-Modem oder X-Modem zu verwechseln, sondern arbeiten davon unabhängig. Mindestens sollte ein Modem V.42bis und MNP-5 unterstützen.

Tempolimit

So unglaublich es klingt, aber neuere Modems nach V.34 können Daten schneller übertragen, als es die Hardware des PC standardmäßig verträgt. Schuld daran ist der im PC eingesetzte Baustein für die serielle Schnittstelle, typischerweise ein 8250 oder 16450. Erst ein modernerer Chip 16550 ermöglicht es, über die serielle Schnittstelle mit bis zu 115.200 Bit/sec zu kommunizieren. Derart hohe Geschwindigkeiten sind erforderlich, auch wenn das Modem „nur" 28.800 Bit/sec über die Telefonleitung schickt:



Externe V.34-Modelle, wie hier das V.34 FastLine von TKR, werden bereitsfür unter 500 Mark mit reichhaltigem Zubehör angeboten.

Durch die eingebaute Komprimierung kann es vorkommen, daß zwischen PC und Modem ein höherer Datenstrom als die physikalisch übertragenen 28.800 Bit/sec entsteht. Teilweise sind die für die Schnittstellen zuständigen Chips vom Typ 16450 in einem Sockel untergebracht. In diesem Fall können Sie einfach einen 16550 im Elektronikgeschäft erwerben und einsetzen. Andernfalls wird eine neue Schnittstellenkarte fällig, die aber auch nicht mehr als DM 50,- kosten sollte.

Die Produkte

State-of-the-Art-Modems nach V.34 sind bereits ab DM 500,- zu haben, manche Modelle kosten jedoch auch über DM 1.000,-. Den Unterschied machen die Details: Kompatibilität zu V.FC oder V.32terbo, die Anzahl der Leuchtdioden, stufenlose Lautstärkeregler für den eingebauten Lautsprecher, nachladbare Betriebssystemversionen (Firmware) über sogenannte Flash-ROMs, Rückruf-Funktion, Paßwortschutz, Garantiedauer und schließlich auch der Lieferumfang an Soft- und Hardware unterscheiden ein preiswertes Modem von einem Modell der Spitzenklasse.
Mit dem FastLine V.34 bietet die Firma TKR für DM 498,- ein preiswertes High-Speed-Modem mit deutscher Anlei-

28.800 Bit/sec

tung, Kabelmaterial sowie einiger Software wie Terminate, Fax Office Light und Btx Online Light. Nicht unterstützt werden der V.32terbo-Modus oder Voice-Funktionen, die den Einsatz als Anrufbeantworter ermöglichen würden.
Von Gievers Communications erhalten Sie für DM 458,- mit dem Gicom 2814+ ein V.34-Modell, das auch V.32terbo unterstützt, aber ebenfalls keine Voice-Funktionen bietet. Im Lieferumfang ist Kabelmaterial sowie Software von Delrina für Btx und Fax enthalten. Weiterhin erhalten Sie einen Gutschein zur kostenlosen Datex-J-Anmeldung.
Mit dem US Robotics Courier V.34 bietet die Firma Point für DM 1248,- ein für alle Übertragungsnormen geeignetes Modem, das zwar ebenfalls keine Sprachunterstützung bietet, sich aber zum Beispiel durch ein Flash-EPROM ausgezeichnet, mit dem jederzeit neue Firmware installiert werden kann.
Modelle wie das Smarty 28.8 von Dr. Neuhaus für etwa DM 700,- oder das Zyxel U-1496 von der Firma Riedlbauer, ein leistungsfähiges V.32bis-Modell für etwa DM 800,-, lassen sich auch als digitaler Anrufbeantworter nutzen.
Von Zyxel wird in Kürze das Modell Elite 228D für etwa DM 1200,- erwartet, das eine Vielzahl interessanter Funktionen bietet: Mikrofon und Lautsprecheranschluß, Direktanschluß eines Druckers, Fax-Betrieb mit Ausdruck auch bei ausgeschaltetem PC, erweiterbar bis 8 MByte und Übertragungsraten bis 28.800 Bit/sec.

Fazit

Als Einstiegsklasse können Sie heute Modems mit 14.400 Bit/sec nach V.32bis betrachten, die schon für rund DM 200,- zu haben sind. Wer den Mehrpreis nicht scheut, sollte gleich rund DM 500,- in ein V.34-Modem mit 28.800 Bit/sec investieren: Viele Mailboxen und Online-Dienste werden diese Norm in naher Zukunft unterstützen.

Christian Späthe

831204046
BZT A109 068D

Mit diesem Siegel ist es amtlich: Das Modem besitzt eine BZT-Zulassung und darf am Telefonnetz der Telekom betrieben werden.

Vorsicht Falle!

Neben dem aktuellen V.34-Standard gibt es noch eine Reihe weiterer Lösungen für Übertragungsraten jenseits der 14.440 Bit/sec von V.32bis:
V.FC: V.Fast-Class ist ein inoffizieller Standard, der nur dadurch entstand, daß Hersteller noch vor Verabschiedung der V.34-Norm Modems mit 28.800 Bit/sec auf den Markt bringen wollten. Auslaufmodelle werden derzeit günstig angeboten, es kann jedoch zu Kompatibilitätsproblemen mit V.34-Modems kommen.
V.32terbo: Ein weiterer inoffizieller Standard für Modems bis 19.200 Bit/sec, der zum Beispiel von US Robotics oder Zyxel genutzt wird. Heute nicht mehr zu empfehlen.

Anbieter

Point Computer GmbH, Rosental 3-4, 80331 München, Tel. (089) 68 64 60

Dr. Neuhaus GmbH, Haldenstieg 3, 22453 Hamburg, Tel. (040) 55 30 40

Gievers Communications, Hermannstraße 14, 33803 Steinhagen, Tel. (05204) 8 81 59

Connect Service Riedlbauer GmbH, Bischofstraße 89, 47809 Krefeld-Oppum, Tel. (02151) 54 30 71

TKR GmbH, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (0431) 33 78 81

Vertrieb	1 & 1	TKR	Gievers Communic.	TKR	Point	Point	Point	Elsa
Anbieter	Creatix	TKR	Gievers Communic.	TKR	US Robotics	US Robotics	Aceex	Elsa
Produkt	LC 144 VF	TerboLine 19k2	Gicom 2814+	FastLine V.34	Courier V.34	Sportster 28.8	DM 2814	Microlink 28.8 TQV
V.34 / V.FC / V.32terbo / V.32bis	–/–/–/•	–/–/•/•	•/–/•/•	•/•/–/•	•/•/•/•	•/•/–/•	•/•/–/•	•/•/–/•
MNP 5 / V.42bis	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•
BZT-Nummer / Handbuch deutsch	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•	•/•
Preis	279 Mark	248 Mark	458 Mark	498 Mark	1248 Mark	505 Mark	414 Mark	529 Mark
Garantie	6 Monate	6 Monate	6 Monate	6 Monate	2 Jahre	2 Jahre	1 Jahr	n/a
Sonstiges, Lieferumfang	Voice-Funktionen, Microfon, Lautsprecher, BTX-Decoder, Quicken SE	TAE- und Modemkabel, Fax-Office Light, BTX-Online. Gutschein Btx-Anmeldung Terminalsoftware Shareware	TAE- und Modemkabel, Delrina Comm. Suit Light Gutschein Btx-Anmeldung	TEA- und Modemkabel, Fax-Office Light, BTX-Online, Gutschein Btx-Anmeldung Terminalsoftware Shareware	TAE- und Modemkabel, Fax-Light, Flash Eprom HST mit 16.800 bps Rückruffunktion, Paßwortschutz, stufenloser Lautstärkeregler	TAE- und Modemkabel, WinFox Lite	TAE-Kabel, WinFox DosFax, Commit Win und Comit DOS lite	Voive-Funktionen Microfon, Online Edition (DFÜ-Komplettpaket)



Terminale

Während bei Modems durch die weitgehende Standardisierung praktisch nur Leistungsklasse und Ausstattungsdetails beim Kauf eine Rolle spielen, gibt es bei der DFÜ-Software weit größere Unterschiede.

Die Anforderungen an die DFÜ-Software richten sich nach den Diensten, die Sie benutzen möchten: Für CompuServe beispielsweise sollten Sie am besten WinCIM benutzen, das eine grafische Oberfläche und damit eine einfache Bedienung bietet. Für Datex-J/Btx brauchen Sie ebenfalls ein spezielles Programm, einen sogenannten Software-Decoder. Für das Internet wiederum bedarf es zur komfortablen Bedienung ebenfalls spezieller Software.

Als Universal-Werkzeug insbesondere zum Einwählen in private Mailboxen aber auch als Notbehelf für CompuServe und Internet dient jedoch auch heute noch das klassische Terminalprogramm. Terminalprogramme finden sich in allen Preisklassen als Shareware oder kommerzielle Produkte. Das im Lieferumfang von Windows enthaltene Programmchen Terminal vergessen Sie übrigens besser gleich wieder - hier fehlen sogar grundlegende Funktionen wie die Z-Modem-Übertragung.

Soll und Haben

Die wesentlichen Aufgaben eines Terminalprogramms umfassen Textdarstellung und Dateitransfer. Standard ist dabei unter anderem die Unterstützung sogenannter Terminalemulationen nach VT-100 oder ANSI, die mit Hilfe spezieller Steuercodes Aussehen und Position einzelner Zeichen steuern können. Einen Schritt weiter geht der RIP-Standard (Remote Imaging Protocol), eine grafische Terminalemulation, die mit der Maus bedienbare Schaltflächen zur Verfügung stellt und damit die Navigation in der Mailbox erleichtert. Zum Dateitransfer bieten die meisten Programme eine ganze Latte von Protokollen - wichtig ist vor allem eine saubere Implementierung von Z-Modem.

Damit ist der Funktionsumfang eines Terminalprogramms aber noch nicht erschöpft: Achten Sie beim Kauf auf ein komfortables Telefonbuch, das eine getrennte Einstellung von Übertragungsparametern für jeden Eintrag erlaubt. Die Anzeige von Grafikdateien schon während des Downloads ist recht nett, aber nicht lebensnotwendig. Als ebendies erweist sich schon eher ein ausreichend dimensionierter Empfangspuffer, der die bisher empfangenen Zeilen im Speicher für einen schnellen Zugriff bereithält. Ein integrierter Editor ist immer dann nützlich, wenn Sie beim Verfassen einer E-Mail auf eine alte Nachricht Bezug nehmen möchten. Wer regelmäßig an Online-Konferenzen teilnimmt, wird für ein separates Type-Ahead-Fenster dankbar sein, in dem der eigene Beitrag verfaßt und anschließend abgeschickt werden kann.

Potentielle Kandidaten

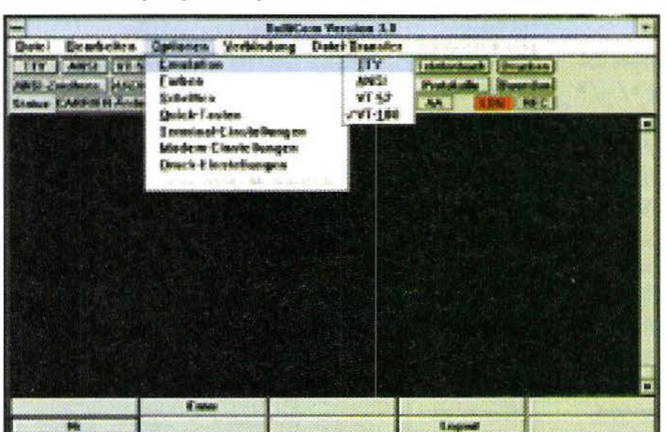
Die interessantesten Terminalprogramme für DOS und Windows haben wir einem Test unterzogen. Darüber hinaus gibt es zahlreiche weitere Produkte wie Qmodem Pro, Procommm Plus, WinComm Pro, Terminal Plus oder CommPlus, die den hier vorgestellten Produkten im wesentlichen entsprechen.

TulliCom 3.1

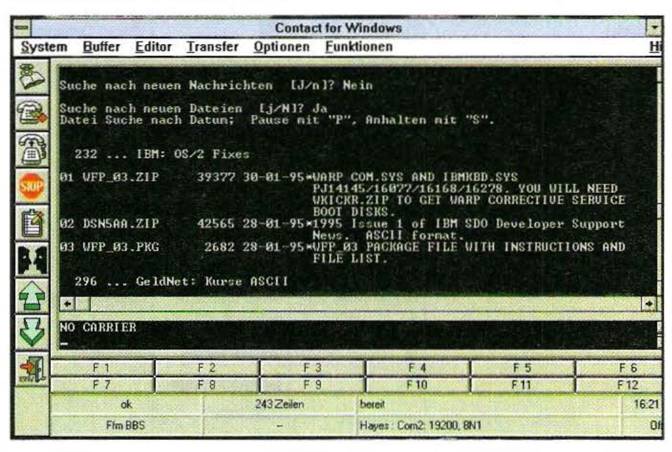
TulliCom wird auf CD-ROM in einer dreisprachigen Version geliefert, läuft unter Windows und bietet zumindest für Einsteiger die nötigsten Funktionen. Automatisierte Einlogprozeduren, Anzeige der Betriebsparameter des Modems sowie die Autostartfunktion für Z-Modem sind dann auch schon die Highlights. Ohne Editor und Übersetzungstabellen und mit einem nur rund 400 Zeilen großen Empfangspuffer vermag TulliCom selbst bei nur DM 79,- keine Begeisterung zu wecken.

RVS-Com Compact 2.0

Für den professionellen Einsatz konzipiert, bietet RVS-Com zahlreiche nützliche Funktionen wie den Fax-Versand, die Ver-



Das Online-Fenster von Contact kann in der Größe geändert werden, so daß in einem weiteren Fenster gleichzeitig eine Textdatei angezeigt werden kann.



Die wichtigsten Funktionen von TulliCom sind als Schaltflächen direkt unter der Menüleiste erreichbar.

grande

waltung von E-Mails und einen Btx-Emulator. Schließlich kann das Programm das Modem auch als digitalen Anrufbeantworter nutzen. Die Installation geschieht weitgehend automatisch und enthält vordefinierte Parameterdateien für knapp 150 verschiedene Modemtypen. Die Bedienung der Software ist zwar insgesamt etwas gewöhnungsbedürftig - manche Funktionen wurden erfolgreich in Untermenüs versteckt -, aber nach kurzer Einarbeitung unproblematisch. Für Einsteiger und Profis bietet RVS-Com Compact zu einem Preis von nur DM 99,- einen enormen Funktionsumfang.

Crosstalk 2.20

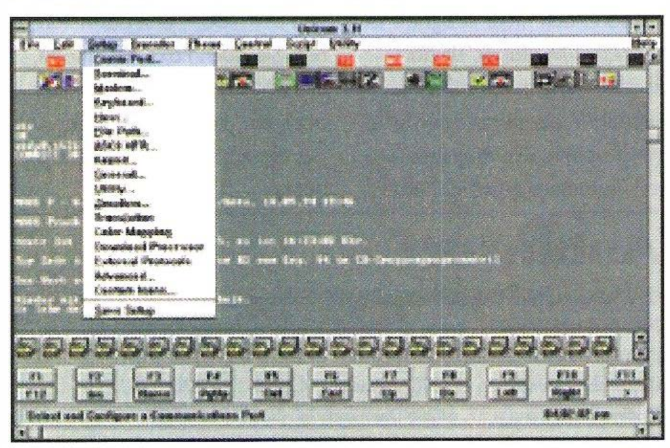
Mit einer mächtigen Programmiersprache, über 20 Terminalemulationen, einer Vielzahl von Übertragungsparametern und Btx-Unterstützung läßt Crosstalk kaum Wünsche offen. Die Bedienung der leider nur in englischer Sprache erhältlichen Software wird den Einsteiger zwar vor das eine oder andere Problem stellen, aber einmal richtig eingerichtet, werden selbst Power-User zufriedengestellt. Mit DM 389,- ist Crosstalk zwar nicht ganz billig, dafür aber eines der zur Zeit leistungsfähigsten DFÜ-Programme.

Ein Highlight von Telix für Windows ist der ausgefeilte Gebührenzähler.

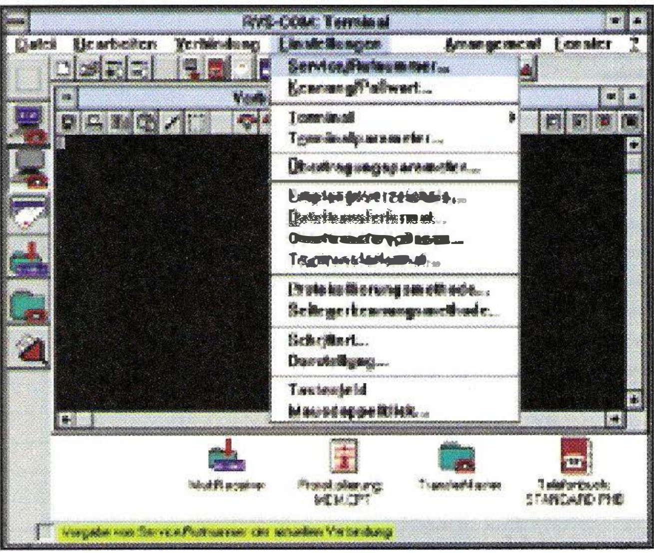


Unicom 3.1

Genau die richtige Mischung aus großem Funktionsumfang und leichter Bedienung bietet Unicom. Wer zum Beispiel ein internes Modem besitzt, darf sich über eine softwaremäßige Statusanzeige des Modems freuen. Ebenfalls interessant ist die automatische Berechnung der anfallenden Telefongebühren. Alle Programmfunktionen können Sie über eine Menüleiste abrufen, die Parameter werden in übersichtlich gestalteten Dialogboxen editiert. Mit DM 159,- kann Unicom zwar vom Preis-Leistungs-Verhältnis nicht mit RVS-Com mithalten, dafür findet sich hier auch der Einsteiger sofort zurecht.



Unter der Menüzeile befindet sich bei Unicom die Statusanzeige einiger wichtiger Modemparameter.



Auf den ersten Blick gibt RVS-Com seine Leistungsfähigkeit nicht preis. Wer in den Untermenüs stöbert, wird allerdings rasch auf interessante Funktionen stoßen.

Telix für Windows

Ein rundum gelungenes Terminalprogramm bietet Modem-Hersteller Elsa mit Telix für Windows. Einfach und übersichtlich zu bedienen, beinhaltet Telix eine Script-Sprache, einen ausgefeilten Gebührenzähler und weit über 300 vordefinierte Profildateien für Modems. Ein ausführliches Handbuch mit vielen Erklärungen hilft auch dem Einsteiger in allen Lagen weiter. Kurz: Für DM 229,- zwar kein Sonderangebot, aber durch die einfache Benutzung empfehlenswert.

Telemate 4.12d

Komplett in Deutsch, unter DOS und mit einer Art eingebautem Multitasking, das während der



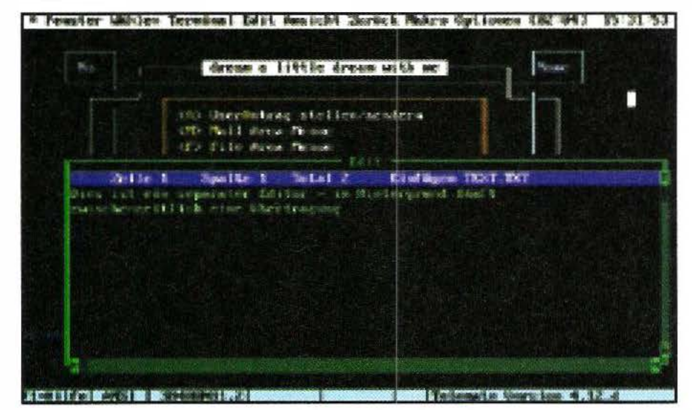
Eine (etwas holprige) Btx-Emulation bietet Crosstalk bereits serienmäßig.

Übertragung ein Bearbeiten von Texten ermöglicht, ist Telemate auch für Einsteiger mit nicht Windows-tauglichem PC geeignet. Zahlreiche Übertragungsprotokolle, ein Type-Ahead-Fenster, eine integrierte Script-Sprache sowie eine Vielzahl von Terminalemulationen und die Unterstützung von bis zu acht COM-Ports machen Telemate aber auch für den erfahrenen Anwender interessant.

Faxen unter Windows

Die meisten Modems erlauben heute das Versenden von Faxen. Dazu brauchen Sie allerdings eine spezielle Software: Diese wird unter Windows fast immer als Druckertreiber installiert, so daß Sie aus jeder beliebigen Applikation Dokumente versenden können. Komfortable Software wie WinFax Pro 4.0 von Delrina bietet eine ganze Reihe weiterer Funktionen: Hier können Sie unter anderem eingehende Faxe verwalten, Serienbriefe versenden oder Deckblätter erstellen. OCR-Software zur Schrifterkennung soll eingehende Faxe gleich in lesbare Textdateien verwandeln, in der Praxis funktioniert dies jedoch nur in bescheidenem Rahmen.

Programm	Telemate	Terminate	Unicom	Crosstalk	Contact	TulliCom	RVS-Com Compact	Telix
Version	4.12d (deutsch)	1.51 (englisch)	3.1f (englisch)	2.20 (englisch)	1.0 (deutsch)	3.1 (deutsch)	2.02 (deutsch)	1.01 b (deutsch)
Betriebssystem	DOS	DOS	Windows	Windows	Windows	Windows	Windows	Windows
Anbieter	CDV	Shareware	CDV	DCA	Data Becker	Romware	RVS Datentechnik	Elsa
Preis	DM 249,-	DM 100,- Vollvers.	DM 159,-	DM 389,-	DM69,-	DM 79,-	DM 99,-	DM 229,-
max. Datenrate Bit/sec	115.200	115.200	115.200	115.200	256.000	115.200	256.000	115.200
Anzahl Schnittstellen	8	8	4	4	4	4	4	4
Modem-Profildateien	–	182	380	230	1	–	146	360
Terminalemulationen	6	16	4	22	5	4	7	10
Größe Empfangspuffer	9999 Zeilen	128 KByte	1500 Zeilen	256 Seiten	5000 Zeilen	409 Zeilen	400 Zeilen	99 Seiten
Integrierter Editor	•	•	•	•	• (max. 32 KByte)	–	•	•
Btx-Unterstützung	–	–	–	•	–	–	•	–
Zeichensatz wählbar	–	–	•	•	–	•	•	•
ASCII-Übersetzungstabellen	•	•	•	•	•	–	–	•
Gebührenberechnung	•	•	•	–	–	–	–	•
Modem-Statusleuchten	–	• (Textdarstellung)	•	–	–	•	–	–
Übertragungsprotokolle	12 (erweiterbar)	21	9 (erweiterbar)	14	4	8	18	8
Z-Modem konfigurierbar	•	•	•	•	–	–	•	•
Mailbox-Funktion	–	•	•	•	•	–	•	•
Type-Ahead-Fenster	•	•	•	–	•	–	–	•
Script-Sprache	•	–	•	•	–	•	•	•
Lernmodus für Scripte	•	–	•	•	–	•	–	•
Bildanzeige bei Download	–	–	•	–	–	–	–	•
Sonstiges	–	Fax-Unterstützung, Dateimanager, Audio-CD-Player, Chat während Dateiübertragung	–	Unterstützung von weiteren US-Online-diensten wie GEnie, Delphi oder Internet	–	–	Fax-Versand, digitaler Anrufbeantworter, Verwaltung von E-Mails	Abspielen von Systemklängen



Das DOS-Programm Telemate erlaubt die Einstellung der wichtigsten Online-Parameter in einer Statuszeile.

```
Dial start      1.Feb.1995 12:54:16    Entries tagged  1           | AutoDialer |
Attempt         1.Feb.1995 12:54:17    Try #1     Aborting in  37 seconds

System          -Get newest Terminate here-
Username        X
Phone
Comment 1
Comment 2
Password        Default user password (......)
                Connects           0   Baud              19200
                Download kb        0   Upload kb             0
                Time used    0:00:00   Costs       DM     0,00
Last attempt
Next system

Add 15 sec.  Untag  Edit  Retry  Space=cycle  Return=abort  ESC=hangup/abort

| Alt-J DOS |                                                    | Modem |
Alt-Z Help | Terminate | COM2: 19200-8N1 FX | Avatar/ANSI |L  ♫|Time 12:54:26
```

Eine Statuszeile sorgt auch bei Terminate für den richtigen Durchblick. Reichlich unübersichtlich ist allerdings die Gestaltung des Telefonbuches.

Die Hilfefunktion und das ausführliche Handbuch verhelfen rasch zum nötigen Durchblick. Erhältlich ist Telemate zum (happigen) Preis von DM 249,-.

Terminate 1.51

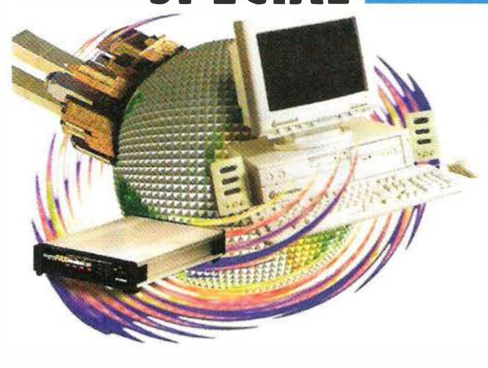
Mit so ziemlich allen nur erdenklichen Funktionen ist das Shareware-Programm Terminate ausgestattet. Obwohl Terminate unter DOS arbeitet, gestaltet sich die Bedienung dank der umfangreichen Hilfstexte und der übersichtlichen Oberfläche recht einfach. Integrierter Fax-Support, ein eigener Dateimanager sowie ein Audio-CD-Player sind nur einige der zahlreichen Goodies, die über die üblichen Funktionen eines Terminalprogrammes hinausgehen. In der vorliegenden Version noch nicht integriert ist ein Script-Manager, so daß derzeit keine automatisierten Einwahl-Prozeduren zur Verfügung stehen. Die Registrierung von Terminate geschieht über die Firma Mediacom zum Preis von DM 100,-, erst dann können Sie auch Faxe versenden. Für DM 49,- erhalten Sie dort auch ein deutschsprachiges Handbuch und zukünftige Updates.

Shareware-Programme:

CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. (0721) 97 22 40
TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3.2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73 30

Anbieter:

CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. (0721) 97 22 40
Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02
DCA Deutschland, Geiselgasteigstraße 127, 81545 München, Tel. (089) 6 42 20 42
Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. (0241) 9 17 70
Mediacom, Karlstraße 59, 64285 Darmstadt, Tel. (06151) 15 15 29
Romware GmbH, Mendelssohnstraße 15d, 22761 Hamburg, Tel. (040) 89 95 80
RVS Datentechnik GmbH, Hainbuchenstr. 2, 80935 München, Tel. (089) 3 57 15 70



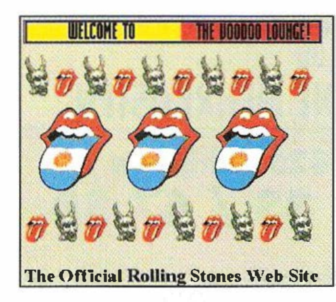
Auffahrt zum Information Superhighway

Das Internet

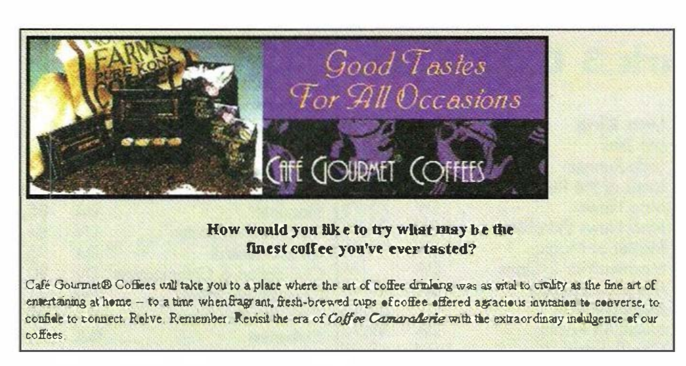
Kompliziert, teuer, langweilig - so stellen sich noch immer viele Anwender das Internet vor. Alles Quatsch: Die Bedienung erfolgt fast vollständig per Maus, der Zugang ist schon für DM 20,- im Monat zu haben, und „langweilig" ist so ziemlich der letzte Begriff, der uns im Zusammenhang mit dem Net einfallen würde.

Im Internet tummeln sich weltweit heute wenigstens 20 Millionen Benutzer, aktuelle Schätzungen gehen von Zuwachsraten von bis zu 2 Millionen neuen Usern pro Monat (!) aus. Ähnlich rasant wächst das Informationsangebot: Kaum ein Thema, zu dem Sie im Internet keine Infos finden. Allerdings ist die Suche nicht ganz so einfach wie in „zentralistischen" Systemen wie CompuServe: Im Internet kann die gewünschte Information auf jedem der fast 4 Millionen Server liegen. Diese Server werden von Unis, zunehmend aber auch von Firmen betrieben und bieten Zugriff auf aktuelle Shareware und eine schier endlose Menge von Informationen zu Sport, Musik, Reisen und so weiter.

Richtig benutzerfreundlich wird das Internet durch WWW, das World Wide Web. Dabei handelt es sich um ein grafikorientiertes Hypertext-System, mit dessen Hilfe Sie sich per Mausklick von Server zu Server hangeln können. Gleichzeitig erlaubt WWW auch den Zugriff auf andere Dienste des Internet, wie zum Beispiel FTP zum Übertragen von Dateien oder Gopher zur Suche nach Textinformationen.



Für echte Rockfans: im offiziellen Rolling Stones-Forum gibt es allerlei Gerüchte, Texte und Bilder.



Das Internet bietet allerlei skurrile Dinge: zum Beispiel existiert ein Forum, in dem lebhaft über den Genuß von Kaffee diskutiert wird. Selbst Freunde seltsamer Hobbies werden hier also fündig.

Das wird benötigt

Zum Einstieg ins Internet müssen Sie einen sogenannten Provider bei Ihnen vor Ort suchen, also ein Unternehmen, das Ihnen per Modem den Zugriff auf das Internet ermöglicht. Dafür werden normalerweise um die DM 20,- im Monat fällig, meist kommen dann jedoch zusätzliche Gebühren pro Stunde oder pro Megabyte hinzu. Der Trend geht jedoch zur „flat rate", dem Pauschalpreis - Vergleichen lohnt sich also.

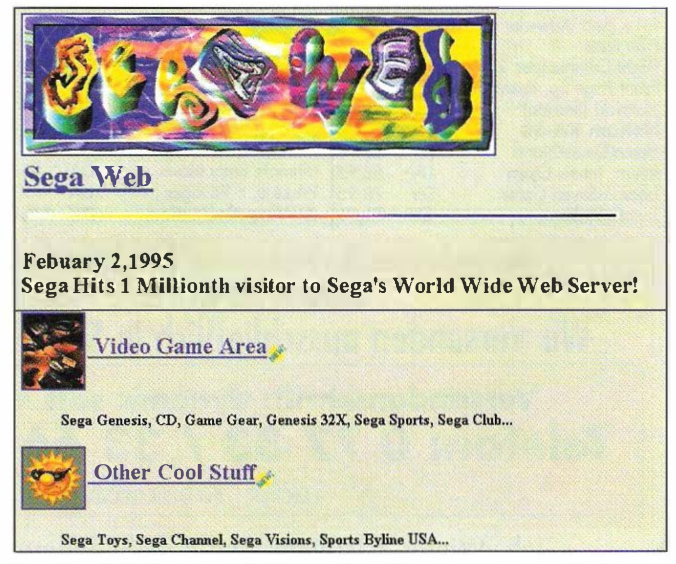
Fragen Sie in jedem Fall gleich nach einem SLIP-Zugang: Das Serial Line Internet Protocol sorgt dafür, daß Sie vollen Zugriff auf alle Funktionen des Internet haben. Die nötige Software ist als Freeware zu haben, fragen Sie am besten auch dazu Ihren Provider. Sie benötigen einen TCP/IP-Socket (zum Beispiel Trumpet WinSock) und außerdem wenigstens einen Browser für das World Wide Web (zum Beispiel NetScape). Beide Programme werden unter Windows installiert, wobei der TCP/IP-Socket für die eigentliche Datenübertragung sorgt und der Web-Browser die Oberfläche bietet, mit der Sie sich via Mausklick von Information zu Information hangeln. Übrigens: 14.400 Bit/sec gelten als Minimum für die Benutzung des Internet, wenn Sie das World Wide Web nutzen möchten.

Wie geht's weiter?

Wenn Sie mehr über's Internet wissen möchten, empfehlen wir zunächst den Kauf eines geeigneten Buchs. Leider sind viele der angebotenen Titel heute schon hoffnungslos veraltet. Eine positive Ausnahme bildet zum Beispiel „The Internet for Everyone" von McGraw Hill (ISBN 0-07-0670196, ca. DM 69,-). Damit ausgestattet, können Sie sich auf die Suche nach einem Provider machen, zwei Kontaktadressen haben wir unten aufgeführt.

Richard Vogler ■

Info: Contrib.Net, (030) 2 53 01 20-0
Individual Network e.V., (0441) 9 80 85 56

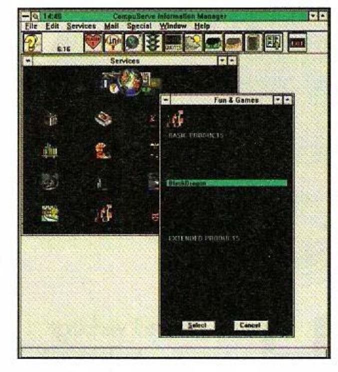


Das Sega-Web konnte am 2. Februar den millionsten Teilnehmer begrüßen. Ein Erfolg, den selbst kommerzielle Dienste nicht verbuchen können.

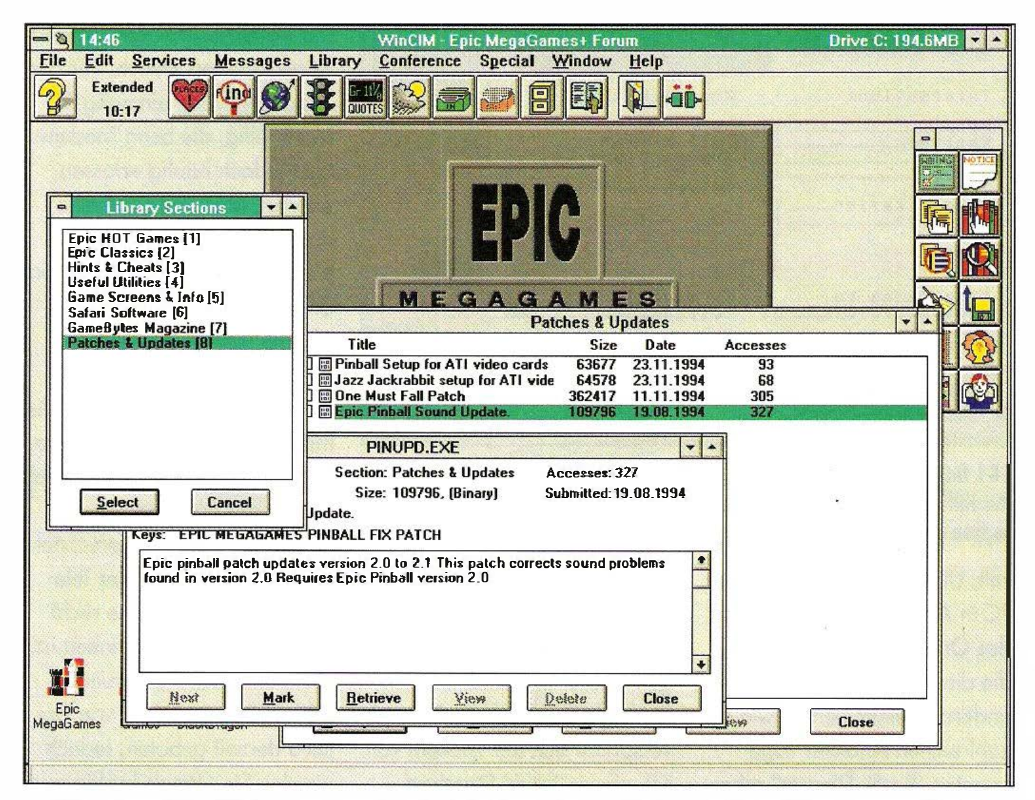
Viel Leistung für viel Geld?

CompuServe

CompuServe ist DAS Forum der PC-Profis: Praktisch jedes Unternehmen der Computer-Branche bietet hier Support-Informationen und neue Treiber. Darüber hinaus gibt's jede Menge professioneller Dienste, z.B. zur Börse. Doch das Ganze hat seinen Preis.



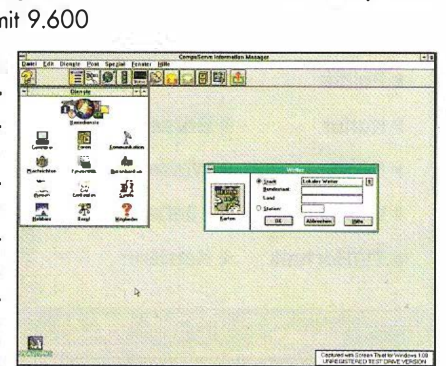
Vom Hauptmenü aus kommt man mit wenigen Mausklicks in den Bereich der Online-Spiele.



Ein Beispiel von vielen ist das Forum der Firma Epic Megagames, die ständig die neuesten Erweiterungen, Patches und Updates bereithält, um den Kunden bei der Stange zu halten.

CompuServe ist im Gegensatz zu Datex-J ein internationaler Online-Dienst, dessen Zentrale in den USA sitzt. Abgerechnet wird daher in US-Dollar zum aktuellen Tageskurs. Die Tarifstruktur wurde zwar Anfang Februar vereinfacht, ist jedoch nach wie vor nicht ganz einfach zu begreifen. Immerhin verzichtet der Betreiber jetzt auf den Kommunikationszuschlag von rund 7 Dollar, der bisher tagsüber von 8:00 bis 18:00 Uhr berechnet wurde. Für 9,95 Dollar Grundgebühr pro Monat erhält der Anwender Zugang zu mehr als 100 Foren und kann 90 Nachrichten kostenfrei versenden. Pro Stunde fallen weiterhin 4,80 Dollar zusätzlich an, E-Mails kosten 0,10 Dollar für die ersten 7.500 Zeichen und 0,02 Dollar für jeweils folgende 2.500 Zeichen. Teuer wird es also, wenn Sie an einen Bekannten eine Datei übersenden - 5 oder 10 Dollar für einige hundert KByte sind schnell erreicht. Billiger ist das Downloaden aus einem der Foren, hier fallen lediglich die normalen Verbindungsgebühren an. Premium-Dienste wie Börsenkurse werden nochmals zu einem gesonderten Tarif berechnet.
Der Zugang zu CompuServe ist denkbar einfach: Viele Firmen und Zeitschriften bieten sogenannte Starter-Kits an, die die Software WinCim, eine Windows-Applikation mit grafischer Bedieneroberfläche, beinhalten. Eine bundesweit einheitliche Rufnummer gibt es bei CompuServe nicht, dafür finden sich in allen Ballungszentren Zugangspunkte mit 9.600 oder 14.400 Bit/sec. Wohnen Sie etwas abgelegen, müssen Sie unter Umständen den Ferntarif in Ihre Kalkulation miteinbeziehen. Alternativ zur grafischen Bedienung via WinCim können Sie CompuServe auch mit Hilfe eines normalen Terminalprogramms benutzen - das ist allerdings weit weniger komfortabel und auch wenig sinnvoll, da WinCim de facto kostenlos zu haben ist.
Durch die direkte Erreichbarkeit vieler Firmen und die Aktualität der Software bietet CompuServe bei Problemen rund um den PC rasche Hilfe. Auch als E-Mail-Dienst ist CompuServe eine bequeme und - bei maßvoller Nutzung - preiswerte Lösung, die weltweit von 2.6 Millionen Anwendern, davon etwa 90.000 im deutschsprachigen Raum, genutzt wird. Wer einen Online-Dienst allerdings eher als Unterhaltungsmedium sieht, sollte bei der Benutzung von CompuServe immer die Uhr im Auge behalten.

Fred M. Späth ■



Das benutzerfreundliche Menüsystem unter Windows führt vor allem Einsteiger unkompliziert durch die verschiedenen Foren. Der aktuelle Wetterdienst ist eine der vielen Untersektionen, die kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

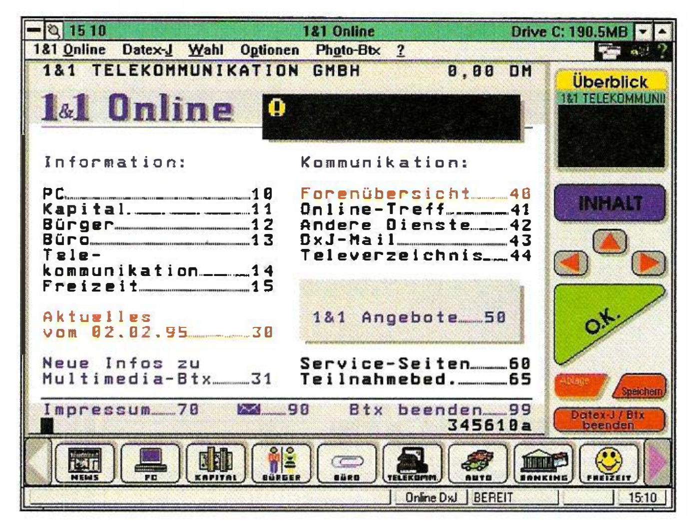
Btx mit Multimedia-Feeling

Datex-J/Btx

Der seit Jahren scheinbar im Dornröschenschlaf liegende Bildschirmtext der ehemaligen Bundespost erscheint neuerdings in frischem Glanz unter anderem Namen: Datex-J.

Hinter Datex-J verbirgt sich mehr als der traditionelle Bildschirmtext: Unter marktwirtschaftlich orientierter Führung der Telekom AG werden zur Zeit neue Ideen erschlossen, die auch dem Spielfreudigen einiges zu bieten haben. Shareware-Spiele beispielsweise stehen zum Abruf bereit, die anfallenden Gebühren werden über die Datex-J-Abrechnung zusammen mit der Telefongebühr kassiert. Das Herunterladen von Software per Modem ist allerdings momentan noch nicht sehr sinnvoll, da die Übertragungsrate von nur 2.400 Bit/sec niemanden ernsthaft an längere Downloads denken läßt. Seit kurzem sind jedoch die ersten Zugänge mit 14.400 und gar 28.800 Bit/sec verfügbar, bis Herbst 95 sollen sämtliche der zum Ortstarif anwählbaren Knoten wenigstens 14.400 Baud bieten. Außerdem ist Datex-J als einziger Online-Dienst schon jetzt flächendeckend per ISDN mit 64 KBit/sec zu erreichen - und das ohne Mehrkosten.

Bei Datex-J-Anwendern sehr beliebt ist die Kontoführung per Computer mit der Möglichkeit, Überweisungen direkt am PC in Auftrag zu geben. Auch das Online-Shopping am PC, die direkte Kommunikation mit anderen Teilnehmern sowie die zahlreichen Anbieter sogenannter „Erotik-Dienste" scheinen eine große Anziehungskraft auszuüben. Das Versenden elektronischer Nachrichten innerhalb von Btx ist möglich, über Gateways können Sie schon jetzt Anwender von CompuServe und demnächst auch das Internet erreichen. Für Vielnutzer recht heftig sind allerdings die Preise: 30 Pfennig kostet das Versenden einer Bildschirmseite, auf der sich etwa 1.000 Zeichen unterbringen lassen.



1&1 Online ist maßgeblich an der Weiterentwicklung von Datex-J beteiligt. Mit Hilfe des KIT-Standards will man den Bildschirmtext multimedial aufpeppen und benutzerfreundlicher machen.

Einen großen Push für Datex-J verspricht sich die Telekom von KIT, einem neuen Standard, der die Bedienung einfacher machen und die Einbindung echter Grafiken ermöglichen soll. Dieses „Multimedia-Btx" befindet sich zur Zeit im Aufbau und soll - geht es nach den Vorstellungen der Entwickler bei 1&1 Online - noch in diesem Jahr zum neuen Standard werden.

Die Kostenstruktur von Datex-J ist relativ übersichtlich: Für den Zugang werden einmalig 50 Mark fällig, die beim Modemkauf jedoch häufig erlassen werden. Monatlich kommen dann DM 8,- Grundgebühr und pro Stunde 6 Pfennig (von 8:00 bis 18:00 Uhr) bzw. 2 Pfennig (ab 18:00, an Wochenenden und Feiertagen) hinzu. Darüber hinaus sind die meisten Informationsangebote kostenpflichtig, den jeweiligen Seitenpreis erfahren Sie vor Aufruf der Seite. Abgerechnet wird zusammen mit der Telefonrechnung, was eine recht komfortable Angelegenheit ist. Viel Buntes wird den rund 730.000 Anwendern von Datex-J derzeit geboten, jedoch werden Sie oftmals kräftig zur Kasse gebeten. Updates von Software oder neue Treiber-Software bekommen Sie schneller und billiger aus anderen Quellen, so daß als echtes Highlight nur die Kontoführung per PC bleibt.

Fred M. Späth ■

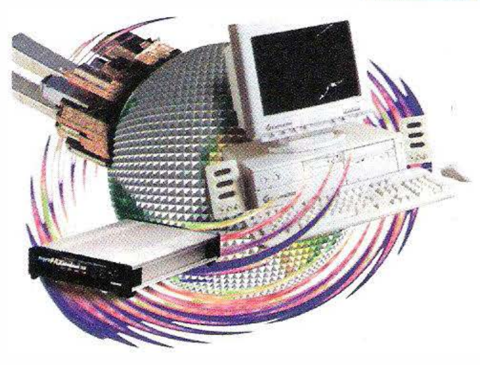


Datex-J bietet verschiedene Informationsbereiche, die nicht nur für den Privatmann interessant sind. Neues aus der Wirtschaft oder von der Börse hilft bei der Planungen von Investitionen.



Martin Aschoff, Geschäftsführer bei 1 & 1, befragten wir über die weitere Entwicklung von Datex-J.

„Btx hat bereits heute eine breite Palette von deutschsprachigen Inhalten, sehr günstige Nutzungstarife und seit dem 01.01.95 auch ein redaktionell gepflegtes Suchsystem sowie die ersten Highspeed-Zugänge mit 28.800 Bit/sec. Demnächst wird es mit dem KIT-Standard auch eine grafische Benutzeroberfläche geben, erste Beta-Anwendungen laufen bereits. Diese Vorteile von Btx haben bereits zu 730.000 Teilnehmern geführt, und bei dem derzeitigen Wachstum ist bis zum Jahresende die Million angepeilt."

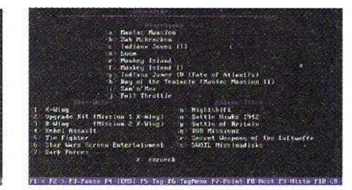


Mailboxen

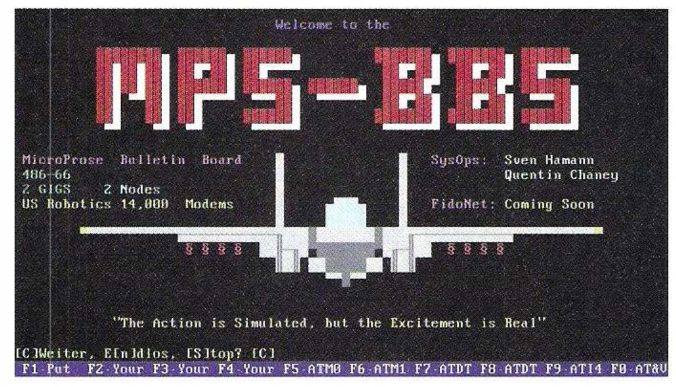
DFÜ für Spi

Die bereits ab Seite 50 vorgestellten kommerziellen Dienste bieten zwar nützliche und umfangreiche Serviceleistungen und umfangreiche Programmbibliotheken, jedoch muß man mehr oder weniger tief in den Geldbeutel greifen, um auch nur ein einziges Byte „saugen" zu dürfen.

Private oder auch Supportmailboxen sind hier die richtige Alternative. Hier treten nur geringe Kosten auf, die sich meistens in Telefongebühren und einen kleinen Obolus für den Sysop splitten. Das Problem liegt hier in der Spezialisierung der verschiedenen Mailboxbetreiber. Beim einen bekommt man nur Spiele, beim anderen nur Treiberdisketten und Zubehör zu Anwendungsprogrammen. Um hier an die richtige Telefonnummer zu kommen, muß man oft lange suchen.
Gerade für den Spielebereich gibt es viele private Mailboxen, die eigentlich alles bieten, was das Herz begehrt. Angefangen von Shareware-Spielen und Demos über Bugfixes bis hin zu Tips und Tricks. Alle derartigen Mailboxen in diesem Artikel zu erwähnen, würde den Rahmen deutlich sprengen - selbst in tabellarischer Kurzform. Deshalb beschränken wir uns auf die Supportboxen, die immer mehr Hersteller bzw. Distributoren in ihr Serviceleistungsprogramm aufnehmen.



In der Softgold-Mailbox findet man schnell das gesuchte Programm. Die Hersteller (links) werden genauso aufgelistet wie die einzelnen Spiele (rechts).



MicroProse legen in ihrer Mailbox Wert auf Information. Hier bekommt man die neuesten Presseerklärungen online auf den Bildschirm.

Softgold

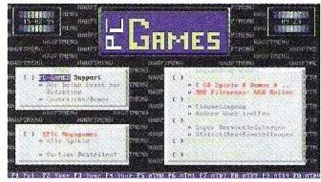
Die Softgold-Mailbox wirkt auf den ersten Blick etwas kompliziert und benutzerunfreundlich, erweist sich aber nach wenigen Minuten als sehr gut gegliedert. In der File-Area bekommt jeder Hersteller, für den Softgold in Deutschland die Distribution übernimmt, ein eigenes Fach,



Bomico bietet allerlei Updates, Cheats und Komplettlösungen.

PC Games Mailbox

Seit mehreren Monaten können Sie sich auch via Mailbox mit der Redaktion kurzschließen. Die Box spaltet sich auf in einen kommerziellen und unkommerziellen Teil. Der PC Games-Bereich ist natürlich kostenlos und unterliegt nur einer zeitlichen Begrenzung. Hier finden Sie Spieledemos, Bugfixes, Sharewarespiele, Tips & Tricks und zahlreiche Nachrichtenbretter. Der Menüpunkt „Neues von der Redaktion" hält Sie außerdem über aktuelle Ereignisse auf dem laufenden. Apropos Menü: Dem Full-Time-Sysop Christian Kuhlmann kann man nur ein dickes Lob aussprechen, denn hier ist ihm wirklich ein Meisterwerk gelungen. Das hat nichts mit dem üblichen Eigenlob zu tun, wer es nicht glaubt, kann sich ja schnell selbst davon überzeugen. Der kommerzielle Teil bietet darüber hinaus zahlreiche Anwendungsprogramme und Treiberdisketten - dafür wird aber ein kleiner Unkostenbeitrag fällig. Der absolute Clou (auch nur für registrierte Kunden) sind die Online-Spiele, die in den nächsten Wochen verstärkt ins Menü eingebunden werden. Das erste Programm dieser Reihe ist Kaiser, das man im Postspielverfahren gegen viele andere Mailbox-User spielen kann. Ab Mitternacht sind deshalb sind auch alle zehn Lines dicht - die Mitspieler brennen nämlich darauf, ihren nächsten Zug abgeben zu dürfen.





Die PC Games Box bietet reichlich von allem. Echte Spielefreaks werden besonders von der Möglichkeit begeistert sein, Kaiser gegen andere User spielen zu können.



so daß man nicht die gesamte Liste durchforsten muß, wenn man beispielsweise nur einen Bugfix zu Tie Fighter sucht. Darüber hinaus kann man die vorhandenen Dateien als nahezu komplett bezeichnen, findet man doch sämtliche Screenshots, Demos, Bugfixes und Presseerklärungen der jeweiligen Hersteller.

MicroProse

MicroProse hat sein Mailboxsystem erst vor wenigen Wochen installiert, bietet dafür aber schon mehr als genug Files und Produktinformationen. Selbst zu uralten Klassikern stellt MicroProse Bugfixes und Updates zur Verfügung, so daß sich die Box oft als Retter in der Not entpuppt. Das Menüsystem ist gerade für den Anfänger leicht zu durchschauen, auch wenn kurz nach dem Einloggen einige Fehlbedienungen aufgrund nicht ganz eindeutiger Auswahlmöglichkeiten unvermeidbar sind.

Bomico

Bomico leistet sich auch schon seit mehreren Monaten eine eigene Mailbox. Das Menüsystem ist funktionell, bietet aber gerade bei der Optionsvielfalt kaum Überdurchschnittliches. Wer auf der Suche nach einem Update oder einer Komplettlösung ist, wird hier sicherlich fündig. Die Spieledemos lassen jedoch in puncto Aktualität arg zu wünschen übrig. Alte Gassenhauer wie Freddy Pharkas oder Alone in the Dark 2 gehören hier noch zu den Highlights.

Software 2000

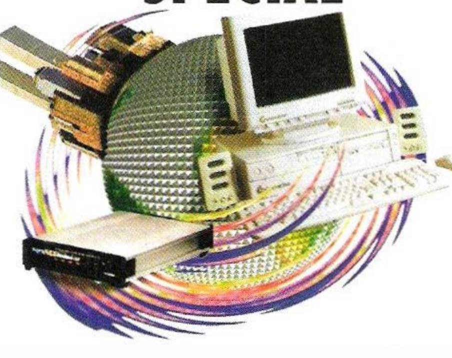
Erst seit wenigen Wochen ist die gemeinsame Mailbox von Software 2000 und Kaiko online. Noch befinden sich nur wenige Programme in den Filebereichen, allerdings wird der Nachrichtenbereich täglich größer. Der Grund liegt klar auf der Hand: Bundesliga Manager Hattrick. Wer eine ganz spezielle Frage hat, muß entweder noch einer passenden Nachricht suchen oder bekommt umgehend von den Programmierern eine Antwort.

Wichtige Nummern

Mailbox	Nummer
Softgold	02131965222
MicroProse	05241946484
Bomico	06107930222
Software 2000	.05241986023
PC Games	0911209911

```
[ 1] MOMV12.ZIP     1,419,391   14/12/94 | Master Of Magic Update V1.2 (english
     Dwnlds: 18      DL Zeit    00:16:36 | Version)
[ 2] MOOINDEX.ZIP       9,258   08/11/93 | MASTER of ORION Manual Index
     Dwnlds: 1,649   DL Zeit    00:00:06 |
[ 3] MOOV13.ZIP     1,359,480   05/01/94 | MASTER of ORION Version 1.3 Update
     Dwnlds: 3,656   DL Zeit    00:15:54 |                              *Info*
[ 4] MPSADL.ZIP         9,265   07/01/92 | F-15SEII/F-19SF Adlib Drivers
     Dwnlds: 493     DL Zeit    00:00:06 |                              *Info*
[ 5] MPSCOPY.EXE       38,620   07/11/94 P mpscopy program from David Scott.
     Dwnlds: 1       DL Zeit    00:00:27 |
[ 6] MPSFILES.TXT      45,477   31/05/94 | MPS-BBS File Section List, always
     Dwnlds: 3,325   DL Zeit    00:00:31 | current                      *Info*
[ 7] MPSKEY.ZIP       117,989   01/01/93 | MPS Labs No Key Disk Files
     Dwnlds: 994     DL Zeit    00:01:22 |                              *Info*
[C]Weiter,[H]ilfe,E[n]dlos,[P]Zurück,[M]ark,[D]nld,[I]Info,[V]Betr,[S]top? [C]
 F1 Put  F2 Your F3 Your F4 Your F5 ATM0 F6 ATM1 F7 ATDT F8 ATDT F9 ATI4 F0 AT&V
```

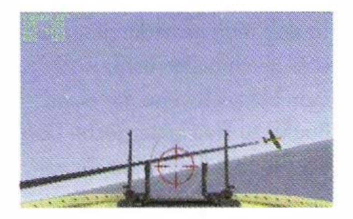
Für verzweifelte Spieler die Rettung in der Not. Das Update für die englische Version von Master of Magic war schon am 11.12.94 erhältlich.



Modem-Spiele

Verknüpft





Descent und Dogfight sind zwei actionlustige Spiele, die auch über Modem gespielt werden können.

Immer mehr Spiele können entweder im Netzwerk, per Modem oder Nullmodemverbindung an zwei Rechnern gespielt werden. Nach Aussagen der Hersteller wird sich die Anzahl der Multiplayer-fähigen Spiele in den nächsten zwölf Monaten rasend schnell erhöhen.

Besonders interessant ist natürlich die Variante, mit dem Modem einen Freund oder Bekannten herauszufordern, entfällt doch lästige Monitor- und Rechnerschlepperei, die ein Nullmodemspiel voraussetzt. Man muß sich allerdings darüber im klaren sein, daß die Kosten nicht unerheblich das Bankkonto belasten. Deshalb sollten Sie davon absehen, mit einem 500 Kilometer entfernten Freund ein Spiel wie Warcraft zu zocken - die Kosten verschlingen bei langwierigen Strategiespielen nämlich schnell ein Monatseinkommen. Grundsätzlich muß man zwei wichtige Genres unterscheiden: actionlastige und strategische Spiele. Da die Übertragungsgeschwindigkeit durch die Art des Modems begrenzt ist, können beide Rechner nicht beliebig viele Daten austauschen. Nehmen wir zum Beispiel Descent. Hier muß auf beiden Rechnern ständig aktualisiert werden, wo sich der Spieler befindet, wo sich die Gegner tummeln, welche Gegner bereits ausgeschaltet und welche Extrawaffen schon aufgesammelt wurden. Dadurch wird das Spiel natürlich entsprechend langsamer, müssen doch beide Computer gegenseitig auf die benötigten Daten warten. Wer auf butterweiches Scrolling und geschmeidige Animationen verzichten kann und einen modembestückten Freund in der Nachbarschaft hat, sollte diese Art von Spiel unbedingt einmal ausprobieren. Die langsamere Geschwindigkeit nimmt man in Anbetracht des Spielspaßes gerne in Kauf.

Uneingeschränkt empfehlenswert sind hingegen Strategiespiele in allen Variationen, da sich hier die Ereignisse nicht derart überschlagen wie bei Actionspielen. Nur wenige Veränderungen müssen übertragen werden und der Spielablauf bleibt dementsprechend flüssig.

Oliver Menne



Warcraft von Interplay verfügt über eine ausgezeichnete Modemunterstützung. Es ist relativ absturzsicher und bietet akzeptable Geschwindigkeit.

Modemtaugliche Spiele

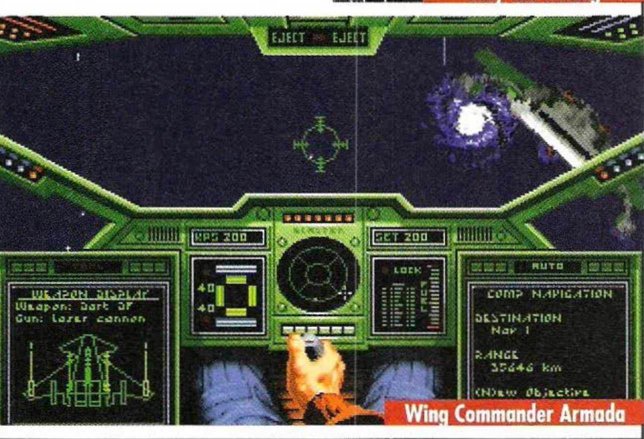
Titel	Hersteller
Archon Ultra	SSI
Dogfight	MicroProse
Empire Deluxe	New World Computing
F1 Grand Prix	MicroProse
Indy Car Racing	Papyrus
Wing Commander Armada	Origin
Warcraft	Interplay
Descent	Interplay



Formula One Grand Prix



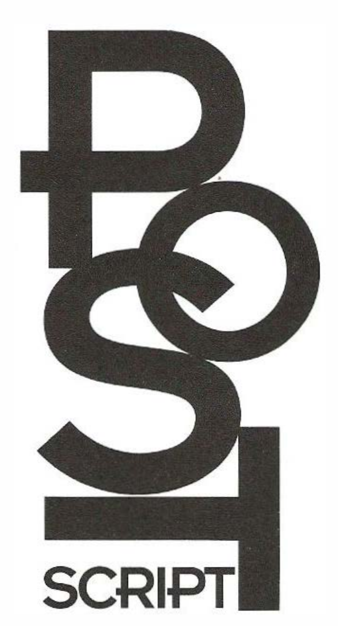
Indy Car Racing



Wing Commander Armada

Einstieg

Modemtaugliche Computerspiele bieten im Hauptmenü einen entsprechenden Menüpunkt, mit dem man einen anderen Rechner anrufen kann. Sie müssen nur die gewünschte serielle Schnittstelle und Übertragungsrate auswählen und schon kann`s losgehen. Fast alle modernen Spiele beinhalten die gebräuchlichsten Initialisierungsstrings, so daß nur Besitzer exotischer Modems zum Handbuch greifen müssen. Wichtig! Sie müssen sich mit Ihrem Partner unbedingt vorher darauf einigen, wer anruft und wer empfängt. Oft kommt es hier zu peinlichen Mißverständnissen, die ziemlich zeit- und nervenaufreibend sind.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

In der letzten Ausgabe wollte Rüdiger Steidle von mir wissen, warum Computerspiele so furchtbar teuer wären. Ich versprach, mich um exaktere Aussagen zu kümmern. Da ich meistens versuche, meine Versprechungen zu halten, habe ich mich mit Uwe Fürstenberg von der renommierten Firma MicroProse kurzgeschlossen. Laut MicroProse sind Spiele deshalb relativ teuer, weil durch die Einführung des CD-ROMs auch die Ansprüche der Kunden in puncto Grafik, Sound und immer neuen, besseren Features gestiegen sind. Um diesen berechtigten Anspruch erfüllen zu können, ist jede Softwarefirma gezwungen, in enorme Manpower und Hardware zu investieren. Für einen Hit werden bei MicroProse ca. 10-12 Mannjahre veranschlagt. Die gesamten Entwicklungskosten schlagen mit ca. 1,5 bis 2 Millionen Mark zu Buche. Dann muß natürlich auch noch eine Verpackung entworfen und hergestellt werden, auch ein Handbuch wächst nicht auf Bäumen. Diese ganzen Unkosten müssen durch den Verkauf des Produkts gedeckt werden, wobei ein Gewinn natürlich auch wünschenswert wäre. Von dem endgültigen Verkaufspreis will dann natürlich auch noch der Händler leben, ebenso wie der Großhändler. Ab 30.000 verkauften Exemplaren kann ein Titel als Erfolg bezeichnet werden. Bei anderen Softwarehäusern dürfte es nicht viel anders aussehen. Ich hoffe, damit ist die Preisgestaltung von Computerspielen ein bißchen durchsichtiger geworden.

Rainer Rosshirt

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (4/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

VERLEIH

Hallo Herr Rosshirt, nachdem ich jahrelang auf verschiedenen Konsolen gezockt habe, bin ich in das PC-Lager übergelaufen, da es doch für diesen Rechner weitaus mehr Spiele gibt, die eine Anschaffung lohnen. Doch das geht natürlich kräftig auf den Geldbeutel. Nun gibt es bei uns in Hanau einen Club, bei dem man Mitglied werden kann (10 Mark einmalige Aufnahmegebühr). Dort kann man sich dann PC-, Amiga- und CD-ROM-Spiele für eine geringe Gebühr (4 DM/Tag) ausleihen, auf die Festplatte (soweit möglich) kopieren und die Paßwörter abschreiben oder kopieren. Nun meine erste Frage: Ist es legal, was dieser Club macht, und was sagen die Hersteller und Händler zu diesem Thema? Denn wenn ich dort Mitglied werden möchte, werden meine Daten (ähnlich wie in einer Videothek) gespeichert. Und wenn es nicht legal ist, dann steht irgendwann die Polizei oder der Herr Staatsanwalt vor meiner Türe und könnte lauter nicht registrierte Spiele auf meinem Rechner finden. Deshalb lautet meine zweite Frage: Was kann mir in so einem Fall passieren? Vielleicht kannst Du weiterhelfen?

Dein Mynock

Seit geraumer Zeit ist die Rechtslage bei den sog. Verleihgeschäften eigentlich ziemlich klar. Jeder Verleihvorgang eines Films oder Spiels (!) bedarf der Zustimmung des betreffenden Rechteinhabers. Da es nahezu ausgeschlossen ist, daß sich dieser Club, um eine Genehmigung bei den diversen Herstellern bemüht hat (von „bekommen" wollen wir noch gar nicht reden), ist ein solches Geschäft eigentlich illegal. Allerdings tätigte die Staatsanwaltschaft bisher diesbezüglich keine größeren Aktionen. Dir kann natürlich nichts passieren, da Du bestimmt die Kopie des Spieles von Deiner Festplatte gelöscht hast, nachdem Du das Original zurückgegeben hast. Ansonsten wäre es nämlich eine stinknormale Raubkopie.

UNTERSCHIEDE

*Hi Rainer, in einer der letzten Ausgaben war in der Rubrik Down the Drain das Prügelspiel Ultimate Body Blows zu finden, im ** ***** aber bekam das Spiel sage und schreibe 78%! Woher kommt dieser gewaltige Unterschied? Ansonsten ist Down the Drain eine der besten Rubriken im Heft. Im übrigen: Macht weiter so!*

Simon Lutstorf

Was unsere Mitbewerber an dem Spiel finden konnten, das eine derartige Bewertung rechtfertigt, ist uns auch ein Rätsel. Wir waren uns alle einig, daß sich dieses Game seinen Platz in DtD redlich verdient hat. Vielleicht solltest Du lieber die Jungs von ** *** fragen, was sie an diesem Spiel so positiv gefunden haben. Damit Du Dir aber selbst ein Bild machen kannst, schicke ich Dir das Game. Dafür will ich aber möglichst umgehend von Dir wissen, welcher Meinung Du Dich eher anschließen kannst.**



MEHR UNTERSCHIEDE

Sehr geehrter Herr Rosshirt, ich habe Ihren Bericht über Rubber Phantasies (Ausgabe 2/95) gelesen. Zugegebenermaßen kein alltägliches Thema, mit dem sich diese CD beschäftigt. Umso erfreulicher Ihre faire Darstellung, in der Sie zwar aus Ihrer Abneigung keinen Hehl machten, aber

dennoch zumindest die mögliche Liebe mancher Menschen zum Fetischismus respektierten. Eine erfreuliche Ausnahme!

Viele, liebe Grüße aus Wien:
Thomas K.

Zum Glück muß ich hier nur entscheiden, ob ein Produkt sein Geld wert ist. Moralische Standpunkte zu definieren, ist die Aufgabe anderer Institutionen.

ZYNISMUS

Hi Rainer!
Ich habe mich gefragt, ob ich mich wie die anderen einschleimen soll. Aber weil mir nichts einfällt, laß ich es einfach und komme gleich zur Sache:
1. Diese ewigen Diskussionen über Petras Stil, Spiele zu bewerten, hängt mir inzwischen zum Hals heraus! Sie macht ihren Job, den macht sie gut und basta!
2. Sag mal, macht es Dir eigentlich Spaß, so zynisch zu sein? Kann Dich in der Redaktion überhaupt jemand leiden? In Ausgabe (äh... ist mir gerade entfallen) sagtest Du: „....außerdem habe ich einen anerkannt schlechten Geschmack und würde nur die Redaktion in Verruf bringen". Also, erstmal kann Dir doch die Redaktion egal sein, und es würde auch viele andere Leser interessieren, was Du privat so spielst.
3. DtD finde ich guut! Mußt Du die ganzen Spiele eigentlich wirklich spielen oder tut es ein anderer für Dich? Wenn nicht, bist Du ein bedauernswertes Würstchen.

Tjo, das war es schon für heute:
Spring Lemming

1. Dem kann ich mich nur ganz und gar anschließen.
2. Ob es mir Spaß macht, zynisch zu sein, steht hier nicht zur Debatte. Ich bin eben so. Zudem bin ich auch nicht gerade wild darauf, mein Privatleben in der Öffentlichkeit auszubreiten. Ist das so schlimm?
3. Leider habe ich keinen Stuntman für diese Aufgabe. Allerdings bin ich nicht arm dran - ein Würstchen schon gleich gar nicht. Zudem muß ich zugeben, daß ich meist ein merkwürdiges Vergnügen empfinde, wenn ich ein passendes Spiel gefunden habe und mich mit einem „Dir werd ich....!" darauf stürze. Scheint wohl so eine Art Jagdfieber zu sein.

TIEFSCHLÄGE

Werter Herr Rosshirt,
da ich sowohl ein begeisterter Computerspieler als auch ein interessierter Leser Ihrer Zeitung bin, freue ich mich, Ihnen, meiner Schreibfaulheit zum Trotz, einen Leserbrief zu schreiben. Der Hauptgrund bzw. das Ausschlaggebende für diesen Brief ist der beigefügte Zeitungsartikel aus der Altmarkzeitung vom 28.01.95, der mich sehr verschreckt hat und dessen Warnung ich anderen Gleichgesinnten nicht vorenthalten möchte. Die Behauptungen meiner Eltern unterstützend, gibt dieser Theologe (???) Gedankengänge zum besten, die von „logisch eindimensional" über „Feedback" bis hin zum „interaktiven Bildschirm" reichen. Ich mache Sie dafür verantwortlich, daß ich davon noch nichts gehört habe. Desweiteren würde ich gerne erfahren, ob „intime Verhältnisse" mit einem Computer tatsächlich zu „Autismus, (griech.) männl. nur Sing.: krankhafte Ichbezogenheit, die zu extremer Kontaktunfähigkeit, führt"! Sollte der „Homo Computus", oder wie ihn der Autor nennt, der „Homuter", unsere geschätzte Kombination aus Mensch und Maschine, tatsächlich derartig mißraten sein und damit seine Umwelt so sehr zum Negativen verändern (Zitat: „Selbst Personen ohne Computerkenntnisse benutzen schon Begriffe wie Input und Feedback, um geistige Vorgänge zu beschreiben") oder war da nicht eben von Autismus und Kontaktlosigkeit die Rede? Ich würde mich sehr darüber freuen, wenn mir jemand aus der Leserschaft oder der Redaktion aus meiner Verwirrtheit hinweghelfen könnte. Muß ich mich nun ganz von meinem Computer trennen, oder reicht es, wenn ich meine Wet Dreams CD verkaufe? Warum hilft mir denn keiner? Ach so, der Autismus, 'tschuldigung...

Marko Schilling

Vielen Dank für den beigelegten Artikel. Ich kann ihn jedem Leser nur wärmstens ans Herz legen. Der Computer wäre eine „autistische Falle", es „drohe Kontaktunfähigkeit", „der menschliche Geist könne sich im Umgang mit den neuen, interaktiven Medien verändern - bis hin zum „Homuter", dem Maschinenmenschen". Bis hierher konnte ich ja noch stillhalten. Bei der „unterschwelligen Suchtgefahr", dem „Entfremdungseffekt zur Realität" kamen mir schon ernsthafte Zweifel, ob ich nicht aus Versehen einen Ausschnitt aus einem Satiremagazin erwischt hätte. Bei der „bildungspolitischen Brisanz des Themas: Nicht die Geistlosigkeit der Videospiele muß Anlaß zur Sorge geben, es droht die Gefahr des Sich-Verlierens in den simulierten Welten" schwollen meine Schlagadern schon bedenklich an. Es ist wirklich erstaunlich, daß es immer noch Schreiberlinge gibt, die wüste Voraussagen über ein Thema treffen, von dem Sie offensichtlich keine Ahnung haben. Äpfel mit Birnen vergleichen und alles über einen Kamm scheren genügt wohl noch nicht. Wer ernsthaft behauptet, daß Computer einsam machen, ist offensichtlich in den 70ern hängengeblieben. Der Artikel wurde auch ziemlich sicher auf einer Schreibmaschine verfaßt. Werden solche Leute niemals aufhören, das digitale Schreckgespenst zu beschwören? Jede Technik ist nur so gut wie die Menschen, die damit umgehen. Aber es ist eben so viel leichter, nur zu jammern, und plumpe Panikmache verkauft sich offensichtlich immer noch gut. Ich habe aufgehört, mich über derartige Epistel aufzuregen. Mir wird nur himmelangst bei dem Gedanken, jemand könnte diesen Unfug ernstnehmen.

RAUMAUFTEILUNG

Hi Rainer!
Irgendwann mußte es ja so kommen. Ich schreibe Dir einen Leserbrief! Da ich allerdings nicht gerne um den heißen Brei herumreden mag, komme ich gleich zur Sache. Warum gibt es immer weniger Leserbriefe? In der PC Games 2/95 nur noch zwei Seiten! Ich könnte mir nur drei Ausreden vorstellen:
1. Die Leser werden immer schreibfauler - die unwahrscheinlichste.
2. Du wirst immer fauler - die naheliegenste.
3. Oliver Menne, der war's - die wahrscheinlichste.
So, das war es auch schon. Jetzt habe ich Dich wahrscheinlich genug gequält. Aber falls Du den Brief nicht abdruckst, dann schreibe ich Dir weitere Briefe, Du wirst schon sehen!

Yoso

Die Leserbriefe sind eine feste Einrichtung, und meine Bank und ich hoffen, daß dies auch so bleiben wird. Allerdings ist deren Umfang variabel. Da aktuelle Berichte vorgezogen werden, müssen im Bedarfsfall die Leserbriefseiten sich einer Abmagerungskur unterziehen, was wohl hoffentlich jeder einsehen wird. Ebenso zwingt uns ein grausames Schicksal dazu, auch bezahlte Reklame vorrangig zu behandeln. Wenn dann immer noch Platz übrig sein sollte, wird er mir zur freien Verwendung übergeben. Sollte es Euch zuviel/wenig sein, muß ich leider jegliche Verantwortung dafür ablehnen. Siehe Möglichkeit drei!

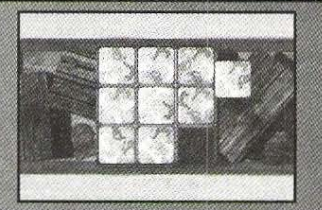
1. The Big Red Adventure



Abgedrehter Humor und witzige Grafik hat Core Designs neuester Adventure-Streich zu bieten. Wer in Rußland für Recht und Ordnung sorgen möchte, sollte sich das voll spielbare Demo unbedingt ansehen.

Unsere Wertung: 75%

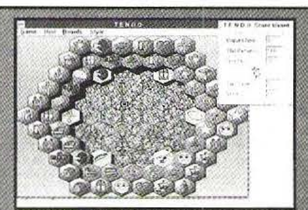
2. Ultimate Body Blows



Dieses Kampfsportspiel von Team 17 kann zwar nicht die Allgemeinheit der PC-Spieler ansprechen, für echte Freaks ist es aber vielleicht dennoch interessant. Die vorliegende Demoversion ist voll spielbar.

Unsere Wertung: neu

3. Jewels of the Oracle



Dieses Windows-Abenteuer wird nur auf CD-ROM erscheinen. Das voll spielbare Demo sieht zwar schon sehr gut aus, man darf allerdings nicht vergessen, daß dieses Produkt noch in einer frühen Entwicklungsphase steckt.

Unsere Wertung: neu

4. Ten-DO



Knobeleien unter Windows erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Schon die Demoversion von Ten-DO sorgt für stundenlangen Spielspaß - vorausgesetzt, man kann sich für Spiele dieses Genres begeistern.

Unsere Wertung: neu

5. Flight of the Amazon Queen

Sie haben die PC Action mit dem Vollpreis-Spiel Hannibal gekauft, möchten aber auf die Coverdisk der PC Games 4/95 nicht verzichten? Dann nutzen Sie doch den Leserservice und bestellen Sie die Diskette nach.

Unsere Wertung: neu

Hotline

Alle Demos zusammen für nur DM14,95 (ohne Coverdisk)

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 09 11/ 30 68 68

PC Games Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ The Big Red Adventure 1 Disk (DM 4,-)
2. ❐ Ultimate Body Blows 1 Disk (DM 4,-)
3. ❐ Jewels of the Oracle 1 Disk (DM 4,-)
4. ❐ Ten-DO 1 Disk (DM 4.-)
5. ❐ Flight of the Amazon Queen 1 Disk (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7 - Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

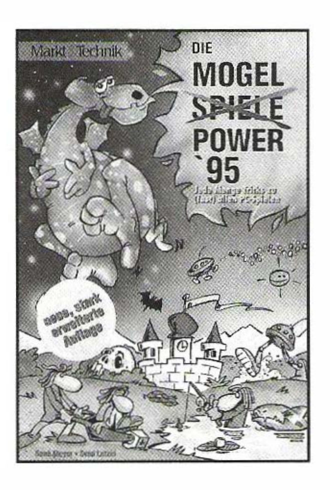
Datum Rechtsverb. Unterschrift

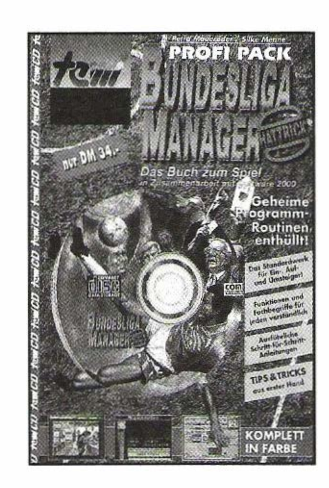
Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8174439







Der kleine PC-Atlas

Die Autorin Renate Felmet-Starke, die bereits für das Buch „Ausgerechnet Computer" verantwortlich zeichnete, spricht mit dem PC-Atlas vor allem absolute PC-Neulinge an, Fortgeschrittene oder gar Profis werden über die gebotenen Informationen und Tips eher milde lächeln. Angefangen beim Bit, über Windows 95 bis hin zu den ersten Schritten mit einer Textverarbeitung wird fast jeder Aspekt der Computerwelt knapp aber präzise erläutert. Für Neulinge bietet das Buch viele interessante Informationen, wer aber bereits die Grundbegriffe beherrscht, wird absolut nichts Neues finden. Erfreulicherweise hat die Autorin darauf verzichtet, eine teure Diskette mit meist sowieso unsinnigen Programmchen beizulegen, solche Gimmicks hätten dem vorbildlichen Buch keine Aufwertung gebracht, sondern eher geschadet. Obwohl Der kleine PC-Atlas insgesamt gesehen sehr Microsoft-lastig ist, kann man das Buch jedem Neuling nur wärmstens ans Herz legen.

Harald Wagner ■

Renate Felmet-Starke
Der kleine PC-Atlas
Ullstein Sybex
238 Seiten
DM 16,90
ISBN 3-548-41036-7

Die Mogel-Spiele-Power `95

Jede Menge Tricks zu (fast) allen PC-Spielen verspricht das Cover. In der Tat finden sich Cheats zu knapp 400 PC-Spielen. Die Liste enthält neben den populären Produkten auch viele wohl nur dem Autor bekannte Titel (wer bitte ist Rolling Rolly?). Überdies fehlen einige Spiele wie etwa Strike Commander, die durchaus eine Erwähnung verdient hätten. Im allgemeinen sind die abgebildeten Patches, Cheats und Levelcodes recht brauchbar, nur die Praxis des Patchens wird recht stiefmütterlich behandelt. Auch das selbständige Finden von Cheats läßt sich mit dem Buch kaum erlernen; dies war wohl auch nicht die Zielsetzung. Da die Spieleliste keineswegs lückenlos ist und das Buch gut verschweißt in den Bücherregalen steht, kann der Käufer nicht feststellen, ob „sein" Spiel dabei ist - eine Liste auf der Rückseite hätte sicher nicht geschadet.
Bedenkenswert erscheint auch, daß sich in der Liste der Spiele auch solche wiederfinden, die meines Wissens nach zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht auf dem Markt waren.

Harald Wagner ■

René Meyer
Sven Letzel
Markt&Technik
187 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-87791-715-1

Profi Pack Bundesliga Manager Hattrick

In dem sehr aufwendig gemachten Buch erklären Petra Maueröder und Silke Menne sämtliche Details des Bundesliga Manager Hattrick, angefangen bei A wie Abseitsfalle bis zu Z wie Zweikampf. Auf den gut 250 Seiten befinden sich zahlreiche Tips & Tricks, die für ein erfolgreiches Manager-Dasein unabdingbar sind. Der gesamte Arbeitszyklus eines Bundesliga-Managers wird in allen Details beschrieben und mit sinnvollen Ratschlägen gespickt. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie man mit Immobiliengeschäften Millionen verdienen kann, darf diese Lektüre auf keinen Fall verpassen. Aber auch für fortgeschrittene Spieler ist dieses Buch äußerst interessant, werden doch Feinheiten wie die genaue Aufstellung oder Training haargenau und mit griffigen Beispielen erklärt. Lediglich Sprüche wie „Es mußte ja so kommen: Ganz Deutschland spielt Bundesliga Manager Hattrick" zehren doch etwas an den überstrapazierten Nerven des Lesers.
Die satten 250 Hochglanzseiten sind durch die Bank farbig und die grafische Gestaltung (Icons, Titelleisten, Bildauswahl und -bearbeitung) wirkt absolut professionell und ansprechend. Kein Wunder, schließlich entstand das gesamte Buch in Zusammenarbeit mit den Machern von Bundesliga Manager Hattrick, Software 2000, so daß das Layout den Originalhandbüchern nachempfunden werden konnte. Auf der CD-ROM befinden sich Bugfixes, Updates und Spielstände, die das Leben mit dem Bundesliga Manager Hattrick wesentlich vereinfachen. Die wenigen Megabyte, die dadurch belegt werden, füllen die CD-ROM natürlich nur zu einem Bruchteil - aber schließlich hat das Originalprogramm auch nicht mehr als eine High Density-Diskette benötigt, so daß man dies nicht unbedingt als Kritikpunkt anführen muß.
Das Profi Pack Bundesliga Manager Hattrick ist für Besitzer des Spiels ein durchweg empfehlenswertes Buch, das weitaus mehr Informationen enthält als die drei Originalhandbücher und darüber hinaus noch viele hilfreiche Tips und Tricks bietet. Dabei haben die beiden Autorinnen nicht um den heißen Brei herumgeschrieben, sondern zum größten Teil jede Hilfestellung schnell auf den Punkt gebracht.

Harald Wagner ■

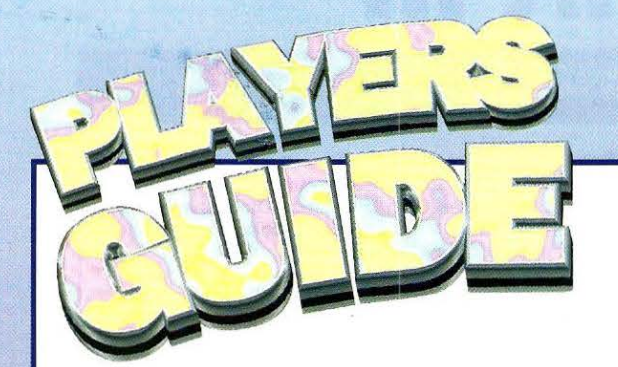
Petra Maueröder
Silke Menne
tewi
250 Seiten
DM 34,00
ISBN 389362399-X

Inserentenverzeichnis 4/95





DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/95



BIS ZU 300 MARK...

können Sie ganz nebenbei verdienen, wenn Sie uns eine Komplettlösung oder einen tollen Trick zuschicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

KYRANDIA III

KOMPLETTLÖSUNG – TEIL 1

Die königliche Müllhalde
Malcolm krabbelt unter der Müllhalde hervor und versucht zunächst, alles Verwendbare aus dem Unrat herauszufischen. Nach dieser Suchaktion sollte er zwei Nägel, eine intakte und eine zerbrochene Flasche sein eigen nennen. Vielleicht kommt sogar Brandons alter Lederschuh zum Vorschein. Alle anderen ans Tageslicht beförderten Dinge läßt Malcolm hier liegen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt aufzulesen. Die Warnung Gunthers, das Eichhörnchen nicht zu berühren, befolgt er natürlich und bewirft es stattdessen mit einem der Nägel...

Der Friedhof
Nun wendet er sich nach links und läuft bis zum Teleporter; an dieser witzigen Erfindung links vorbei bis zur Kreuzung. Dort angekommen, wendet Malcolm die zerbrochene Flasche auf die sonst unmöglich zu pflückenden Blumen an und verläßt den Bildschirm auf den nach oben führenden Weg Richtung Friedhof. Hier findet er das Grab von Königin Katherine und stellt sein Stimmungsbarometer auf „Nett“. Er pflückt, wieder mit Hilfe der Flasche, eine weitere Blume, um dann beide am Grab der Verstorbenen zu pflanzen. Der nun erscheinende Geist wird natürlich gleich von ihm in ein Gespräch verwickelt.

Der Hafen
Wieder an der Kreuzung, marschiert Malcolm nach unten und entdeckt dort ein bewachtes Schiff - eine von vielen Möglichkeiten, um die Insel zu verlassen.

Der Pegasus Landeplatz
Nach einigen erfolglosen Versuchen, den Wachposten zum Übersetzen auf eine andere Insel zu überreden, wendet er sich wieder der Kreuzung zu, um diesmal nach links zum Pegasus-Landeplatz zu laufen. Hier modifiziert er seine Stimmung auf Nett und redet mit der nun einfliegenden Zanthia, die ebenfalls von der Idee, daß Malcolm die Insel verlassen sollte, besessen ist.

Malcolms Zimmer
Malcolm läuft jetzt geradewegs zurück zum Teleporter vor dem Schloß und benutzt ihn, um in die Stadtmitte transportiert zu werden. Hier öffnet er mit dem Nagel das Tor zur Spielzeugfabrik. Die Tür im hinteren Teil des Gebäudes führt zu seinem Zimmer. Nachdem er über die alten Zeiten sinniert hat, beginnt Malcolm, den Schrank durchzuwühlen. In der dritten Schublade findet er sein geliebtes Kinderspielzeug, die Nuß mit dem Faden! An dem Spielzeug befestigt er nun einen gebogenen Nagel. Unter dem Bett verbirgt sich außerdem noch der alte Narrenstab.

Der Keller
Malcolm spaziert wieder in die Spielzeugfabrik zurück und springt sogleich durch das Loch im Boden. Die darauf folgende, etwas harte Landung steckt er jedoch locker weg und verläßt den Keller wieder über die Treppe.

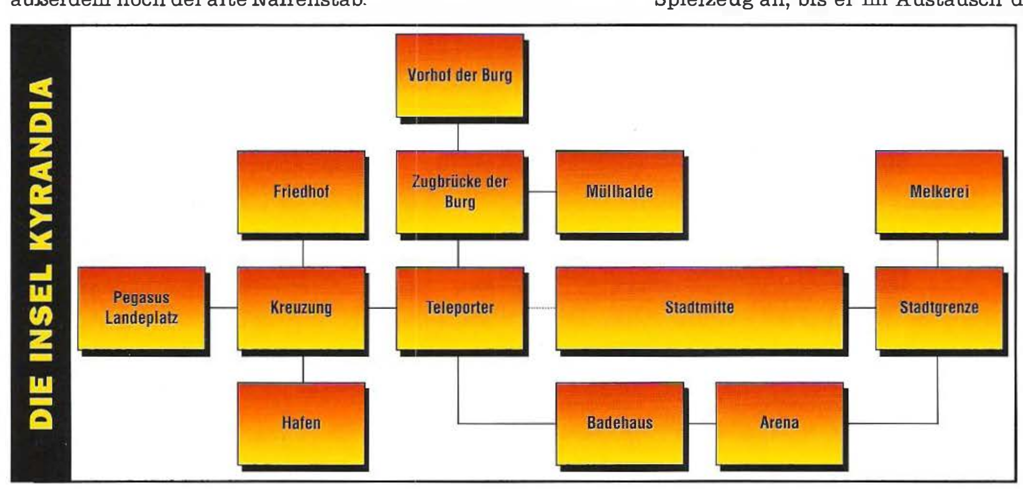
Die verschiedenen Wege, Kyrandia zu verlassen

- als Zirkusartist - Jongleursverkleidung
Um den Zirkus-Hund am Hafen zu einer Überfahrt zu bringen, läuft Malcolm als erstes zu der Stelle mit dem Mimen und fischt mit Hilfe des Nagels an der Schnur ein Geldstück aus dem am Zaun befestigten Münzkasten. Jetzt stellt er sein Stimmungsbarometer auf „lügen“! Nach dem Einwurf des Geldstückes kann Malcolm nun das Badegelände betreten. Während er den Bademeister in ein Gespräch verwickelt, stellt er so ganz nebenbei den Wassertemperaturregler auf die heißeste Stufe (der Bademeister muß wegschauen!). Nachdem die Badegäste verschreckt verschwunden sind, schnappt er sich die Lederkluft und verläßt die peinliche Szene. Die Aktion im Badehaus wiederholt er nun so oft, bis er im Besitz von vier Lederteilen ist (der Lederschuh von der Müllhalde zählt dazu!). Mit den Lederteilen im Inventory stürzt Malcolm in die Spielzeugfabrik, dreht so lange an den Knöpfen der Maschine, bis eine Blaupause von einem Lederball im Raum erscheint. Daraufhin wirft er eines der beim Badehaus mitgenommenen Lederteile in die Spielzeugmaschine und aktiviert diese mit Hilfe des grünen Knopfes. Der nun produzierte Ball wird eingesackt und die Sequenz so oft wiederholt, bis Malcolm stolzer Besitzer von drei Lederbällen ist. Nun muß Malcolm noch ein Sandwich für den Zirkus-Hund beschaffen. Dazu geht er zur Stadtgrenze, nimmt zwei Scheite Holz mit und produziert in der Spielzeugfabrik alle möglichen Spielzeuge: Einen Lederball, ein Spielzeugpferd und einen -soldaten. Inzwischen sollte Malcolm ein etwas seltsamer Junge aufgefallen sein, der auf vernünftige Ansprache mit seltsamen Sätzen antwortet. Diesem bietet er so lange Spielzeug an, bis er im Austausch dafür sein Sandwich herausrückt. Nun läuft er zum Hafen mit dem Zirkusschiff, um den Hund mit Hilfe der Lederbälle und des Sandwiches zur Überfahrt zu bewegen.

DIE SPIELZEUGMASCHINE

linker Hebel	rechter Hebel	Rohmaterial	Spielzeug
unten	unten	Lederschuh Mantel	Lederball
unten	oben	Lederschuh Mantel	Lederball
oben	unten	Holzscheit	Holzpferd
oben	oben	Holzscheit	Holzsoldat

... als Zirkusartist - Mimenverkleidung
Malcolm springt durch das Loch in der Spielzeugfabrik in den Keller und fischt einen Aal aus dem Abwasser. Er setzt sein Launenbarometer auf „lügen“ und läuft zu dem Mimen vor der Badeanstalt Kyrandias. Den

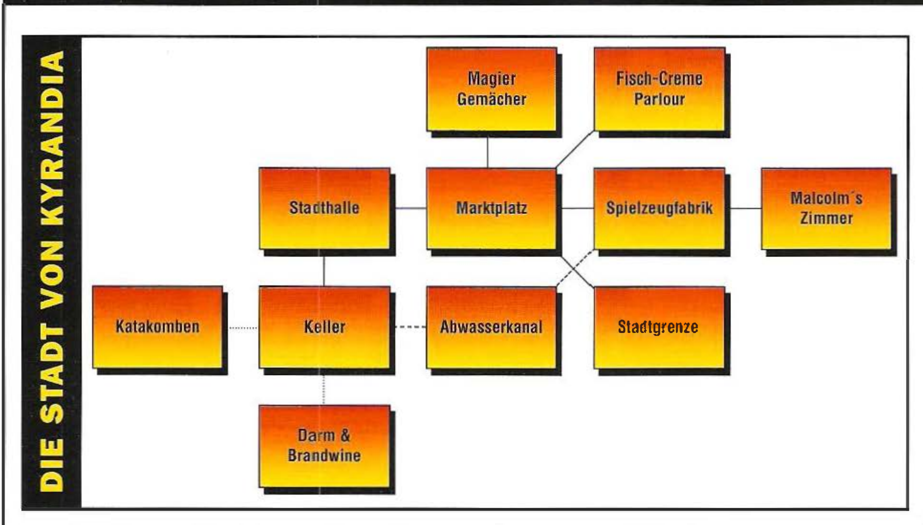






KYRANDIA III

KOMPLETTLÖSUNG – TEIL 1



gefangenen Aal legt er in dem Moment, in dem ihm der Mime den Rücken zuwendet, in dessen Hut. Angeekelt von dem ihm nun anhaftenden Geruch stürzt er in die Badeanstalt. Malcolm verwendet nun den schon beschriebenen Trick, um in die Badeanstalt zu kommen und in den Besitz des Mimenkostüms zu gelangen. Mit dem neuen Outfit bekleidet, begibt er sich nun zum Zirkusboot, um dort problemlos zur Katzeninsel transportiert zu werden.

- mit Hilfe des Portal-Trankes

Malcolm steht in der Mitte der Stadt und verläßt diese nach rechts zur Stadtgrenze. Hier betritt er die verlassene Molkerei und schnappt sich eine handvoll Sesamkörner aus dem Behälter zu seiner Rechten. Zurück im Keller der Spielzeugfabrik, findet er eine brüchige Mauer. Um durch diese Mauer zu gelangen, fischt er mit Hilfe seiner Schnur-Nagel-Angel im vorbeifließenden Abwasser und erhält so nach einigen Versuchen einen Aal. Malcolm benutzt nun den Aal mit den Sesamkörnern und erhält so gedüngte Körner. Die Körner plaziert er nun vor dem merkwürdig erscheinenden Mauerstück. Er füllt die Flasche mit dem Wasser aus dem Bach, um gleich darauf die Flasche über den vor der Wand liegenden Körnern zu entleeren. Die nun wachsende Sesampflanze durchbohrt den lockeren Mörtel der Wand und macht so einen Durchgang frei. Jetzt schlüpft Malcolm durch die Wand und betritt die Katakomben. Hier nimmt er den einzig wichtigen Gegenstand, die seltsame Flasche, an sich, entfernt den Stöpsel und füllt den Inhalt in eine der normalen Flaschen von der Müllhalde. Jetzt hält er einen Teleportationstrank in den Händen. Mit dem Trank im Gepäck läuft er zu dem Platz mit dem großen Frosch und trinkt in der Mitte der Arena aus der Flasche. Die folgende Teleportation bringt ihn auf die Katzeninsel...

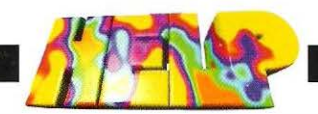
- als Pegasus

Da Zanthia Malcolm unverkleidet zurückweist und auf seine sofortige Abreise drängt, sucht er etwas Passendes, um bei Zanthia aufzukreuzen. Er besorgt sich entweder, wie oben beschrieben, das Mimenkostüm oder die etwas schwieriger aufzutreibende, alternative Verkleidung.
Um die zweite Verkleidung zu bekommen, wendet er sich der bekannten Müllhalde zu, wo er Sesamkörner aus der Molkerei vor das Eichhörnchen legt. Mit der Nuß an dem Faden gelingt es ihm nun das Eichhörnchen zu packen. Er klickt mit dem possierlichen Tierchen auf sich selbst und erhält einen Eichörnchen-Hut! Danach beschafft er sich, wie bereits beschrieben, einen Ledermantel und zieht ihn an - die Verkleidung ist perfekt. Von dem Holzstapel vor der Melkerei nimmt er nun ein Stück Holz und aus der Molkerei ein paar Sesamkörner. Mit dem Holz erstellt Malcolm in der Fabrik ein Spielzeugpferd und fischt auch noch einen Aal aus dem Abwasser im Keller. So ausgerüstet begibt er sich zu Zanthia und bekommt, wenn er gerade das Eichhörnchen-Kostüm trägt den Auftrag zwölf große Sesampflanzen zu besorgen. Von dieser Schufterei gar nicht angetan, stapft Malcolm nach draußen und kleidet sich mit dem Mimen-Kostüm ein, um gleich darauf wieder mit Zanthia zu sprechen. Die hat nun ihre Meinung geändert und will die Essenz eines Pferdes. Daraufhin bietet ihr Malcolm das Holzpferd an, das ihr jedoch nicht gefällt. Nun beginnt er ein gewitztes Ablenkungsmanöver, um unauffällig das Holzpferd in dem Kessel zu versenken. Dazu plaziert er die mit dem Aal vermengten Sesamkörner unter ihrem Schrank und wässert diese...
Ist das Holzpferd im Kessel, füllt er die Flasche mit der eben entstandenen Pegasusbrühe aus dem Kessel. Er verläßt die Stadt und begibt sich zum Pegasus-Landeplatz. Nach ein paar Schlückchen aus der Flasche verwandelt sich Malcolm ebenfalls in einen Pegasus und fliegt nun mühelos zur Katzeninsel.

- als Häftling auf der Flucht

Sobald Malcolm ein zweites Mal auf Brandon und seine Mannen trifft, wird er in einen von insgesamt vier Kerkern geworfen. Dabei verliert Malcolm alle zusammengetragenen Gegenstände, die er allerdings auf der Müllhalde wiederfinden kann.
1) Unter der Fuchtel von Aufseherin Rowena muß Malcolm im ersten Gefängnis Deckchen herstellen. Sobald sie das Zimmer verläßt, öffnet Malcolm die Maschine mit einem Nagel (den Nagel muß man bei der Festnahme in der Hand halten). Dem armen Tropf im Inneren der Maschine macht Malcolm jetzt mit der Schere noch mehr zu schaffen. Er häkelt jetzt wie besessen, und das daraus entstehende Seil kann Malcolm nun zur Flucht benutzen. Danach besorgt er sich einige Sesamkörner und einen Aal aus dem Keller der Spielzeugfabrik, um wieder Samen herzustellen. Nach einem kurzen Besuch bei Zanthia, Darm oder dem Bademeister läßt sich Malcolm wieder von Herman festnehmen - und achtet diesmal drauf, die Samen in der Hand zu halten.
Diesmal muß Malcolm echte Zwangsarbeit leisten. Da ihm das nicht behagt, plaziert er die Samen auf einen Stein und läßt seinen Schweiß (er muß einmal Schwerstarbeit leisten) darauf tropfen. Jetzt ist er frei. Nachdem er Zanthia, Darm oder den Bademeister ein weiteres Mal besucht hat, wird er wieder von Herman festgenommen. Er trifft wieder auf Rowena, der er diesmal zur Flucht verhilft. Dazu muß Malcolm nur den Seitenschneider benutzen, der gleich neben ihr liegt. Jetzt kann auch Malcolm fliehen. Jetzt läßt sich Malcolm wieder festnehmen und behält wieder den Nagel in der Hand. Auf der Sklavengaleere trifft er ein weiteres Mal auf Rowena. Mit dem Nagel öffnet er die Handschellen und befindet sich anschließend auf der Katzeninsel...

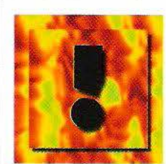
Wie es dem guten bzw. bösen Malcolm auf der Katzeninsel ergeht, erfahren Sie im zweiten Teil der Komplettlösung. Natürlich wieder mit allen Lösungswegen und hilfreichen Karten.





GUILTY

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 1)



Die Komplettlösung des Nachfolgers von Innocent Until Caught ist in zwei große Blöcke unterteilt. Der Grund: Nach dem Intro dürfen Sie sich entweder für die selbstbewußte Ysanne oder den Sprücheklopfer Jack T. Ladd entscheiden. Dementsprechend ergeben sich zwei völlig unterschiedliche Wege durch die Welt von Guilty.

Ysanne Andropath

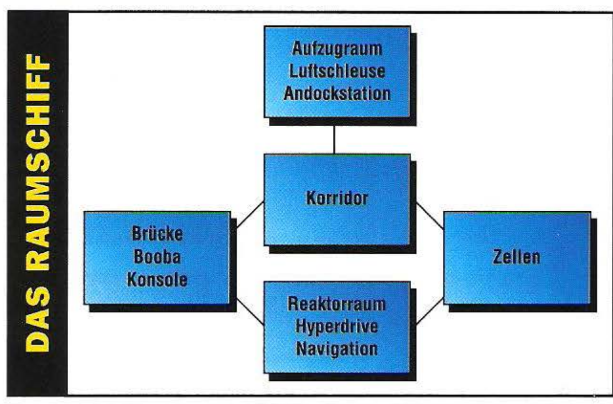
Nachdem ihr Jack gestanden hat, daß er den Hyperdrive-Antrieb des Raumschiffs zerstört hat, redet sie mit dem Bordcomputer Booba auf der Brücke ihres fliegenden Untersatzes. Dadurch erfährt sie von einem Planeten, der sich ganz in der Nähe befindet und wo sich vermutlich Treibstoff auftreiben läßt. An der Konsole im gleichen Raum entscheidet sich Ysanne für das nächstgelegene Ziel auf der Karte (nach der Wahl des Planeten klicken Sie auf „Land"). Sobald sie mitsamt ihrem Begleiter sicher auf dem eisigen Gestirn gelandet ist, nimmt die Polizistin die Vesperdose und das Erste-Hilfe-Paket mit. Den Inhalt leert sie kurzerhand aus, woraufhin ein praktisches Messer, eine Gabel sowie eine Spritze zum Vorschein kommen.

Wenn Ysanne nun erneut ein Schwätzchen mit Booba abhält, erhält sie eine praktische Diagnose-Kassette, die sie zu einem späteren Zeitpunkt noch gut gebrauchen kann.

Fröhliche Eiszeit

Sobald sie auf dem Eisplaneten gelandet ist und das Schiff über den Lift verlassen hat, geht sie immer weiter nach rechts, bis sie einen Raum mit einem eingestürzten Dach findet. Nach kurzem Absuchen der Apparatur entdeckt sie in einem Laufwerksschacht eine Diskette, die natürlich umgehend im Inventory verstaut wird. Nun benutzt sie die Diagnose-Kassette mit dem Hauptcomputer. Ysanne erfährt, daß der Hauptcomputer beschädigt ist. Sie entnimmt dem sekundären Computer eine Platine und steckt die Diskette in das rechte Laufwerk. Um die Daten zu überspielen, ist allerdings noch etwas Vorarbeit vonnöten.

Daher geht sie zunächst in den Raum, in dem sich der Aufzug befindet, und wartet ab, bis Häftling Jack auf der Bildfläche erscheint. Mit warmen Worten bittet sie ihn, den Aufzug zu benutzen. Sobald sich Jack auf dem Weg nach unten befindet, wird der Blick auf ein Seil frei, das zuvor vom Aufzug verdeckt wurde. Mit dem Messer schneidet sie kurzerhand zweimal den Strick durch, was ihr ein Seilstück einbringt. Jetzt ruft sie in den Aufzugschacht hinein, um Jack nach oben zu beordern und besteigt nun ihrerseits den Lift.



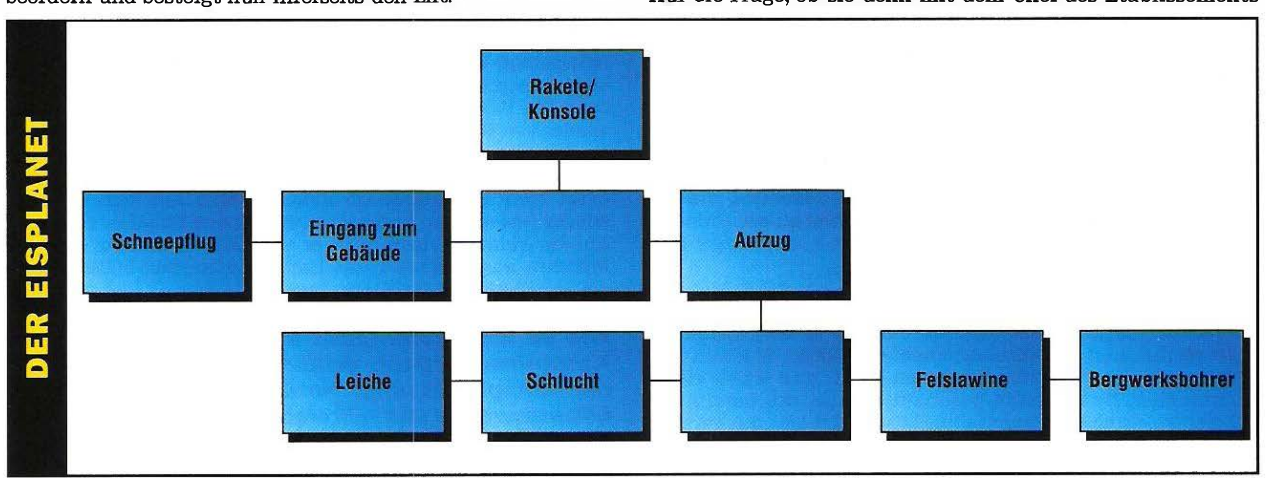
Unten angekommen, verläßt sie das Bild nach rechts und nimmt die Spitzhacke mit. Anstatt das Werkzeug in Sharon Stone-Manier in die Rippen des Partners zu rammen, geht Ysanne nach links, bis sich eine tiefe Schlucht vor ihr auftut. Sie verbindet den Pickel mit dem Seilstück, wirft den Enterhaken in Richtung des Höhlendaches und schwingt sich über den Abgrund. Nur wenige Schritte nach links genügen, um über eine Leiche zu stolpern, der man eine Identitätskarte klaut (verwenden Sie dazu das „Betrachten"-Icon).

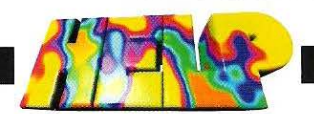
Letzteres benötigt man, um den Computer im oberen Stockwerk in Gang zu setzen. Genau dorthin kehrt sie nun zurück und schiebt die Karte in das PCMMCCCLIXIA-Laufwerk. Diese Aktion ermöglicht die Nutzung der Konsole, die nun prompt die Daten des Logbuchs auf die Diskette schaufelt. Die Scheibe bringt man zu Booba. Von dem elektronischen Gehirn erfährt man von der bevorstehenden Invasion der Außerirdischen.

Auf der Konsole überprüft Ysanne wiederum die benachbarten Planeten. Zwei weitere Gestirne tauchen nun auf dem Bildschirm auf. Ein Klick auf den oberen Planeten genügt, um das neue Ziel festzulegen. Mit „Start" hebt man ab, während der Button „Land" den Landevorgang einleitet.

Girls just wanna have fun

Auf dem Vergnügungsplaneten redet die Fahnderin zunächst mit der Hosteß in der Lounge. Nach einem kurzen Plausch beschwichtigt sie unsere Heldin mit der Behauptung, sie sei die Ehefrau einer prominenten Persönlichkeit. Dieser kleine Schwindel öffnet Ysanne Tür und Tor. Im Inneren des Komplexes, der sich aus mehreren Rampen zusammensetzt, läuft sie ganz nach oben und verläßt das Bild durch den Ausgang. Dort trifft sie auf eine Frau in einem sagenhaften roten Kleid. Auf die Frage, ob sie denn mit dem Chef des Etablissements

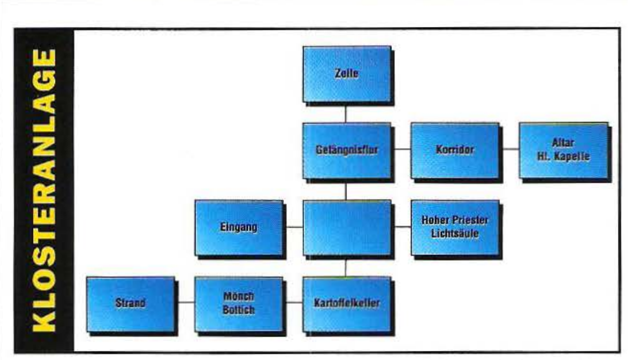






GUILTY

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 1)



sprechen dürfe, wird sie tatsächlich vorgelassen. Dem Boss am Schreibtisch luchst man die Erlaubnis für ein paar verbotene Glücksspielchen ab. Im Casino, das sich eine Etage unterhalb des Büros befindet, macht sie sich an den Spieler am linken Tisch heran (alle anderen Personen lehnen einen Smalltalk kategorisch ab). Während der kurzen Konversation wird Ysanne zwangsläufig etwas vorlaut und verärgert ihren Gesprächspartner, den man mit dem Satz „Red nur weiter, guter Junge!" beruhigen kann. Dann bittet man ihn um ein paar Spielchips, die der Gentleman bereitwillig herausrückt. Das ermöglicht Ysanne, an dem Kartenspiel teilzunehmen. Bei einem eventuellen Verlust erweist sich ihre neue Bekanntschaft als äußerst spendierfreudig. Sobald sie zwei identische Karten gesammelt hat, flitzt sie umgehend in das Büro von Tennent und macht ihn auf die gezinkten Blätter aufmerksam.

Danach wird sie an der Rezeption des Hotels vorstellig und spricht den Portier hinter der Theke an. Wenn sie ihn fragt, ob er seinen Job mag, erzählt der redselige Angestellte aus dem Nähkästchen und verrät beiläufig, für welche Aufgaben er zuständig ist. Nachdem man dieses Ritual einige Male wiederholt hat, rutscht ihm der Name der Fensterreinigungs-Firma heraus.

Den Namen sollte man sich merken, denn diesen benötigt man nun im Vorzimmer von Mister Tennent. Die Sekretärin ist schnell überlistet: Ysanne erwähnt schlicht und ergreifend, daß sie von besagter Firma kommt und mal eben die Glasscheiben säubern müsse. Dieser Satz bringt ihr einen Fensterschlüssel ein, den man nun in Tennents Büro braucht. Den Schlüssel verwendet sie mit dem Fenster im Hintergrund, klettert nach außen und klettert am Sims entlang.

Am Dach geht sie nach rechts und benutzt die Bodenantwortstation. Dadurch gewinnt sie Erkenntnisse über einige Koordinaten bestimmter Planeten. Jetzt steht wieder ein Besuch im Raumschiff an, mit dem man das Vergnügungs-Eldorado verläßt. Sie bearbeitet die Konsole und wählt jetzt den unteren Planeten auf dem Bildschirm an. Die Reise wird unverzüglich zum Battleground-Planeten fortgesetzt.

Wenn Ysanne ins Manöver zieht ...

Nach der Beschlagnahmung des Schiffes durch das Militär stattet sie dem Lager rechts vom Landeplatz einen Besuch ab. Den Holzstock nimmt sie ebenso mit wie die Flagge (dazu einfach den Fahnenmast benutzen). Das Monokel des Oberbefehlshabers bekommt sie, wenn sie den redseligen Veteranen ausquetscht. In seinem Redefluß legt er das gute Stück beiseite und Ysanne braucht nur noch zuzugreifen. Noch ein Bild weiter rechts entdeckt sie eine Oase.

Auf einer Palme befindet sich eine Frucht, die sie mit dem Holzstöckchen nach unten befördert. Die schlafmittelhaltige Frucht wird mit der Spritze angestochen und geleert. Neben dem pyramidenartigen Gebäude wurde von einem unbekannten Gönner eine Öltonne aufgestellt. Die Flagge stopft man in das Loch und verwendet das Monokel als Brennglas. Es kommt zu einer Explosion, der Wachposten neben einem Panzer verläßt seine Wirkungsstätte und Ysanne kann bequem die zurückgelassene Kaffeetasse mit dem Schlafmittel füllen. Nach der Rückkehr des Soldaten nimmt er einen kräftigen Schluck, was ihm die süßesten Träume beschert.

Im Panzer wirft man mit der „Betrachten"-Funktion einen Blick durch´s Fenster, erspäht Jack und beauftragt ihn mit der Deaktivierung des Kanonenschaltkastens. Nun verwendet sie die Konsole, bugsiert mit den eingeblendeten Cursortasten das Dreieck ins Viereck und drückt auf den mittleren Knopf. Sie entdeckt eine weitere Bodenantwortstation und erfährt so die noch fehlenden Koordinaten. Im Raumschiff unterrichtet sie Booba von den ihren Erkenntnissen und dieser wartet im Gegenzug mit brandneuen Infos über einen weiteren Planeten auf.

In der grünen Hölle

Nach der Ankunft redet Ysanne zunächst mit allen verfügbaren Personen (wichtig ist vor allem der Kolonisten-Führer) und geht dann nach links, läßt die Zelte hinter sich und schnappt sich vor dem Höhleneingang ein Gewehr sowie die Leuchtraketen. In der Höhle trifft sie auf einen Irrgarten, der pro Bild aus vier Ausgängen besteht. Entscheiden Sie sich für folgende Wege (die Nummer steht für den jeweiligen Ausgang, von links nach rechts durchnumeriert): 2, 3, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 1. Sollten Sie auf Anhieb nicht den Ausgang finden oder von Monstern angegriffen werden, müssen Sie ggf. etwas experimentieren und Sackgassen konsequent ausfindig machen. Wenn es Ysanne geschafft hat, geht sie zurück zum Schiff und macht sich auf dem Weg zum Planeten der Mönche.

Ora et labora

Dort entdeckt sie auf der rechten Seite ein seltsames Licht. Wenn sie darauf tritt, fällt sie nach unten und schlägt so einen ahnungslosen Mönch k. o. Nun begibt sie sich auf die Suche nach Jack und führt ihn in diesen Raum. Der Vielfraß macht sich natürlich sofort über den reichgedeckten Gabentisch her und erregt so die Gemüter der anderen Mönche. Beide werden gefangengenommen und in eine Zelle gesperrt. Nun klettert sie einfach durch das offene Fenster. Im Inneren des Höhlensystems greift Ysanne nach einem Beutel, der mit Hefe gefüllt ist und wirft diesen in einen Bottich. Auf diese Weise gelangt sie in den Besitz einer Mönchskutte (zu finden am Ufer des kleinen Flusses), die ihr ausgezeichnet paßt. Die Heilige Blume wird einfach mitgenommen. Nun läuft sie in den Bottich-Raum, legt eine abgerissene Blüte ab und verfährt so in jedem nachfolgenden Raum, bis sie das Gefängnis erreicht. Innerhalb der Zelle wird das letzte Blütenblatt auf dem Flur postiert. Sobald sie den Raum wieder verlassen möchte, werden beide in eine Halle gebracht und Jack wird durch eine Lichtsäule weggebeamt. Zurück im Raumschiff, ist etwas Handarbeit erforderlich, um den letzten Planeten zu finden: Wenn Sie die beiden Koordinaten mit der Konsolentastatur eingeben, wird das Ziel vollkommen automatisch angesteuert.

Paradies für Steuerflüchtige: Corrupticon

Dieser Planet, der noch einigen Innocent Until Caught-Spielern ein Begriff sein müßte, bildet den Abschluß des Adventures: Die zwei Verlängerungskabel und der Stecker werden kombiniert. Das Transatron bekommt Ysanne von einer seltsamen Gestalt ausgehändigt, die sich in einem Loch versteckt. Das Verlängerungskabel wird mit dem Magneten an der Tür verbunden. Zum Schluß geht sie in den Raum mit der „Dimensionalen Anomalie", hebt das fehlende Transatron-Stück auf, fügt die beiden Teile zusammen und wirft es in das bläulich schimmernde Feld. Die Menschheit ist gerettet und der Spieler kann sich beruhigt zurücklehnen - geschafft!

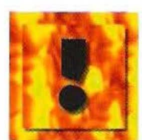
Wie sie Guilty mit dem männlichen Gegenstück von Ysanne bewältigen, lesen Sie in der nächsten Ausgabe...





ECSTATICA

KOMPLETTLÖSUNG



Hier noch ein paar nützliche Infos vorab: Umgehen Sie, wenn es möglich ist, den Werwolf, denn er ist nicht totzukriegen. Suchen Sie nach einem heftigen Kampf den Stall auf, in dessen Ecke es sich gut und ungestört schlafen läßt!

Der erste Schritt ins Dorf

Wenn Sie das Dorf über die Brücke erreicht haben, sollten Sie sich an der Kreuzung nach rechts wenden. In der Gasse angekommen, öffnen Sie die erste Tür links und treten ein. In der Taverne kämpfen gerade ein grüner Drache und ein alter Ritter gegeneinander. Warten Sie ruhig ab, bis der grüne Drache den Ritter besiegt hat, und stellen Sie sich möglichst unauffällig in eine Ecke, so daß der Drache danach die Taverne verlassen kann, ohne Sie in einen Kampf zu verwickeln. Heben Sie nun den Streitkolben des Besiegten auf und unterhalten Sie sich mit letzterem. In der darauf automatisch ablaufenden Sequenz tragen Sie ihn zu dem Gebäude, das rechterhand der Stelle, wo Sie das Dorf betreten haben, steht. Dort schließt Ihnen der Ritter die Tür auf und Sie können eintreten. Kümmern Sie sich nicht um den Trunkenen, sondern gehen Sie zu dem Regal rechts neben der Tür und nehmen Sie das Gemüse an sich.

Der trinkende Dämon

Nach dem Verlassen des Hauses sollten Sie wieder an der Stelle stehen, wo das Spiel begann. Laufen Sie wieder in die Gasse, wo Sie den Ritter aufgelesen haben, und folgen Sie ihr, bis Sie links abbiegen können. Links abgebogen, gehen Sie nun so lange gerade aus, bis Sie auf eine Tür direkt vor Ihnen stoßen. Hinter dieser Tür befindet sich ein trinkender Dämon, den Sie entweder bekämpfen oder umgehen können, um die nach oben führende Treppe zu erreichen. Oben angekommen, wenden Sie sich dem Alchemisten-Raum zu, in dem Sie automatisch das Gemüse in das Gerät auf dem Tisch geben.

Nehmen Sie den im Vorraum liegenden Teddybären und suchen Sie den Stall neben der Kirche auf. Dort befindet sich ein kleines Mädchen, das den Teddy schon lange sucht. Der Aufforderung des Mädchens, ihm zu folgen, gehorchen Sie und gelangen so unter das Kirchengemäuer. Der Ihnen von dem Mädchen gezeigte Eingang erweist sich jedoch als zu klein für Sie, woraufhin das Mädchen die Tür zu den tiefergelegenen Kellern aufsperrt. Laufen Sie nun die Treppe hinter der soeben geöffneten Tür hinunter, erschlagen Sie die nicht sonderlich starken Skelette und gehen Sie die weiter nach unten führende Treppe hinunter. Die nun folgende Auto-Sequenz bringt Sie wieder zu den erschlagenen Skeletten zurück.

Verlassen Sie nun wieder die Kirche und vergessen Sie die im Vorraum liegende kleine Stockfigur nicht! Gehen Sie jetzt zum Alchemisten-Raum zurück und geben Sie die Stockfigur in die Apparatur. Jetzt laufen Sie wieder zur Kirche, wo Sie die Bibel an sich nehmen, zurück zu dem Haus mit dem Alchimisten-Zimmer laufen.

Der Zaubertrank

Nehmen Sie nun die Gasse rechts, und Sie sollten bald darauf einen Bildschirm mit üppiger Vegetation erreichen, von dem aus Sie entweder links oder rechts laufen können. Schlagen Sie den linken Pfad ein, der Sie nach einer Weile zu einem kleinen Kloster bringen wird, vor dem ein Bettler auf und ab läuft. Vor dem Kloster lesen Sie in einer automatisch ablaufenden Sequenz aus der Bibel vor und werden daraufhin eingelassen. Nun verlassen Sie das Kloster wieder, legen die Bibel auf den Boden und gehen wieder ins Dorf zurück. Auf dem Weg kommen Sie an einer Blume vorbei, die Sie mitnehmen müssen, da Sie der letzte Bestandteil des im Alchemisten-Raum vor sich hinbrodelnden Zaubertrankes ist. Nachdem Sie den Trank mit Hilfe der Blume erfolgreich zusammengebraut haben, trinken Sie ihn und verwandeln sich in ein Eichhörnchen. In dieser neuen Gestalt ist es Ihnen nun möglich, durch den vorher viel zu kleinen Eingang im Keller der Kirche zu schlüpfen. Hinter dem schmalen Durchgang suchen Sie die Treppen, die nach oben führen und vor denen Sie sich automatisch wieder zurückverwandeln. Steigen Sie die Treppen hoch und nehmen Sie nach einem kleinen Einschüchterungsversuch das goldene Schwert des auf dem Tisch stehenden Mannes an sich. Behalten Sie aber auch den Streitkolben in der linken Hand. Nun sollten Sie sich wieder an die Stelle begeben, wo die Abzweigung zum Kloster ist. Gehen Sie diesmal nicht in die Richtung der Mönchsbehausung, sondern wenden Sie sich dem Bildschirm zu, in dem Sie sich am Fuße einer Burg befinden. Hier und in der Umgegend sollten Sie auf zwei Minotauren stoßen, die aber mit den zwei, nun in Ihrem Besitz befindlichen Waffen leicht zu bewältigen sind.



Der See im Grünen

Nach dem Kampf gehen Sie Richtung Brunnen und noch ein Stück weiter, wo sich ein See befindet. Am Ufer ist eine Steinplatte, die Sie betreten, um nun das Schwert in den See zu werfen. Jetzt werden Sie von der Seejungfer zum Ritter geschlagen, was Ihnen den nun ungefährlichen Eintritt zur Burg ermöglicht.

Die Kellergewölbe

Gehen Sie zurück zur Burg und betreten Sie diese durch den Pfad, der hinter der Burg verläuft. Nach einem Gespräch mit dem Magier wird klar, daß ein Besuch des Turmes nötig wird. Im Turm angelangt, folgen Sie als erstes den Treppen nach unten, wo der weiterführende Durchgang von einer Statue bewacht wird.

ECSTATICA

KOMPLETTLÖSUNG

Den Schlägen der Statue können sie jedoch mit exaktem Timing entgehen und so in das nächste Gewölbe gelangen. Dort angekommen, werden Sie sofort von zwei Phantom-Kämpfern angegriffen, derer Sie sich schnell entledigen sollten. Nach dem erfolgreichen Kampf gegen die beiden laufen Sie weiter, bis ein Raum mit vielen nach unten führenden Treppen auftaucht. Nun ist Vorsicht angesagt, denn die Stufen sind mit Fallen gespickt.
Halten Sie sich, wenn Sie den Raum betreten haben, als erstes rechts in Richtung des feuerspeienden Steindrachens. Gehen Sie um die Ecke des Raumes und laufen Sie jetzt die ersten Stufen hinunter. Wenn Sie im Zentrum der beiden nach unten führenden Treppen angekommen sind, laufen Sie (perspektivisch gesehen) in die äußerste rechte Ecke und springen hier wieder zu den (perspektivisch gesehen) rechten Treppen. Nun laufen Sie die Stufen hinab und umgehen die darauffolgenden Speere.
Jetzt sehen Sie zwei Särge. Gehen Sie am ersten vorbei, springt ein Skelett aus ihm hervor. Töten Sie es und laufen Sie zum zweiten Sarg. Dieser öffnet sich nun und zeigt ein weiteres Skelett, dessen Rüstung Sie an sich nehmen können. Nachdem Sie die Rüstung angelegt haben, gehen Sie wieder in den Raum mit den aus dem Boden kommenden Speeren. Hier geht es nun bei den Gargylen weiter. Der Raum den Sie nun betreten, zeigt zwei windfächernde Typen und zwei weiterführende Türen. Die eine Tür führt zu einer steil nach unten gehenden Wendeltreppe. Gehen Sie diesen Weg jetzt noch nicht! Die Tür in der Nähe der beiden Fächernden sollten Sie nicht durchschreiten, sie ist eine Falle, in der Ihr Charakter sicher in den Tod läuft. Der verbleibende Raum birgt eine Geisterscheinung, die einiges zu erzählen hat.

Das Zauberbuch und das Klosterrelikt

Nehmen Sie hier das Buch an sich und verlassen sie die Burg wieder, um sich im Kloster das heilige Relikt der Mönche anzueignen. Nachdem Sie das Relikt an sich genommen haben, stehen Sie vor der Wahl, die nun erbosten Mönche um die Ecke zu bringen oder einfach vor ihnen davonzulaufen. Beide Möglichkeiten führen zum Ziel!
Mit dem magischen Buch und dem heiligen Relikt in den Händen gehen Sie jetzt zum Steinkreis, den Sie in der Nähe des Klosters finden. Stellen Sie sich in die Mitte, und die beiden magischen Gegenstände verwandeln sich zu einem Stab, der Feuerbälle spucken kann. Jetzt ist es an der Zeit, wieder in die Kellergewölbe des Zaubererturmes zurückzukehren. Suchen Sie dort wieder den Raum mit den zwei fächernden Typen auf und laufen Sie diesmal durch die Tür, die Sie zu den steil nach unten führenden Steintreppen führt. Nach einem kurzen aber heftigen Kampf gegen den nun auftauchenden Doppelgänger sprechen Sie ein paar Minuten mit dem König und gehen dann zu der Stelle, wo Sie das magische Buch fanden. Hier sollte der Dämonenkopf inzwischen verschwunden und die Tür zu öffnen sein.

Die Schlußsequenz

In der darauffolgenden Sequenz müssen Sie sich für oder gegen den nun auftauchenden Dämonen entscheiden, um schließlich eine der beiden Schlußsequenzen sehen zu können.

RISE OF THE TRIAD

CHEATCODES

Um die unten aufgeführten Cheat-Eingaben zu aktivieren, müssen Sie als erstes den Cheat-Modus durch die Eingabe von **„DIPSTICK"** aktivieren.
Jetzt können Sie folgende Codes direkt im Anschluß und ohne Return eingeben.

CHEAT-CODE	WIRKUNG
DIPSTICK	Aktiviert/deaktiviert den Cheat-Modus
GOOBERS	Startet den aktuellen Level neu
GOARCH	Beendet den Level erfolgreich
WHERE	Zeigt Koordinaten an
PANIC	Zurück zum Normal-Modus
SIXTOYS	Items sind in Massen verstreut
GOGATES	Zurück zu DOS
\FUN	Pausiert das Spiel - ESC zum Weiterspielen
RECORD	Nimmt einen Film auf
PLAY	Spielt einen von vier aufgenommenen Filmen ab
STOP	Stoppt eine Aufnahme

RÜSTUNG:

BURNME	Asbest-Rüstung
SHOOTME	Kugelsichere Weste
LUNGDUNG	Gasmaske

WAFFEN:

\GW1 bis \GW8	Waffe 1 bis Waffe 8 aktivieren
SEEYA	Fäuste im Gott-Modus
TOOSAD	Unverwundbarkeits-Modus

CHEAT-CODE	WIRKUNG
VANILLA	Panzerfaust
BONES	Flammenwerfer
BOOZE	drunk missle
HOTTIMES	Hitzesuchende Raketen
JOHNWOO	Zwei Pistolen
FIREBOMB	Feuerbombe

BEWEGUNG:

FLYBOY	Fliegen aktivieren
BOING	Elastizität-Modus (von den Wänden abprallen)
GOTO	Zeigt ein Levelanwahl-Menü
CHOJIN	Unbesiegbarkeit, unbegrenzte Waffen
SPEED	Aktiviert den Dauerlauf-Modus
DIMON	Lichtverringerung an
DIMOFF	Lichtverringerung aus
BADTRIP	Trunkenheits-Modus

SPIELEINSTELLUNGEN:

LONDON	Nebel an
NODNOL	Nebel aus
SHINEON	Lichtquellen an
SHINEOFF	Lichtquellen aus
GOTA386	Geringe Detailstufe
GOTA486	Hohe Detailstufe
HUNTPACK	Rüstet den Spieler aus
RIDE	Verfolgt den Schuß einer Rakete
WHACK	Verursacht einen Lebenspunkt Schaden

DRAGON LORE

KOMPLETTLÖSUNG

Der Start

Zu Beginn findet Werner auf der Rückseite des Hauses einen Hammer und im Karren ein Schwert. Nach einer kurzen Unterhaltung mit seinem Onkel wandert er auf dem rechten der beiden Pfade bis zur Weide und läßt dort einen Knochen mitgehen. Mit diesem Knochen läßt sich der Hund besänftigen! Mit dem Korb kehrt Werner nun zum Haus zurück und gibt ihn seinem Onkel. Aus dem Haus läßt Werner den Schwefel, das Seil, den Feuerstein, den Schild, die Rüstung und den Spazierstock mitgehen - sprich: alles! Mit Schild und Rüstung gewappnet, geht Werner diesmal den linken Pfad entlang und führt mit Hilfe des Seils eine Kuh zur Weide zurück. Dort bindet er das Seil an einen Baum, um gleich darauf seinem Onkel einen letzten Besuch abzustatten, der Werner voller Stolz einen Ring und eine Pfeife überreicht. Die Pfeife probiert Werner gleich bei dem Hund aus.

Der Steinkreis

Beim Steinkreis betritt Werner den linken Schädel und benutzt den Schlüssel am versperrten Gatter. Jetzt hat er die Wahl, das Skelett zu bekämpfen oder an ihm vorbeizuschleichen. Nachdem Werner die Hälfte des Korridors heruntergelaufen ist, dreht er sich nach rechts und drückt den Knopf. Durch einen schnellen Sprung muß sich Werner nun vor dem plötzlich heranrollenden Stein in Sicherheit bringen - das Skelett kann hingegen nicht so schnell reagieren und endet zermalmt an der Wand. In den Trümmern findet Werner einen Schlüssel, mit dem sich das Eisengitter im Korridor öffnen läßt. Werner springt nun durch die Falltür und wendet den Ring sowohl an der Tür als auch an der darauffolgenden Schatulle an.

Der Drache

Vom Drachen lernt Werner den Zauberspruch „Türen öffnen". Jetzt geht er weiter nach unten, führt ein kurzes Gespräch mit einem Ritter und setzt danach seinen Weg bis zur Höhle fort. In der Höhle schlägt er die Wand zur Rechten mit dem Hammer ein, nimmt das Spruchbuch an sich und schreibt darin den zuvor erlernten Spruch auf. Jetzt kann Werner die Tür „aufzaubern".

Die Kneipe

In der Kneipe spricht Werner mehrmals mit dem Besitzer, um einen Suppenlöffel zu erhalten. Danach kehrt er zur Höhle zurück, erledigt die Drachenfliege und benutzt im hinteren Teil der Höhle den Suppenlöffel. Nachdem Werner den Suppenlöffel zurückgegeben hat, nimmt er den Morgenstern, das Seil und den Feuerballspruch, den er sofort in sein Buch überträgt. Jetzt setzt Werner seine Reise fort. Die Spinnweben beseitigt er mit dem Feuerballzauber. Auf der Straße begegnet Werner einem schwarzen Ritter, mit dem er sich unterhält. Die Kreatur beseitigt er im Handumdrehen und erhält so einen Stab und eine Axt. Mit Hilfe des Stabs und des Fährboots kann er nun den Fluß überqueren.

Das Baumhaus

Auf seinem weiteren Weg findet Werner neben einer Fliegenfalle einen Schädel. Er befestigt das Seil an dem Schädel und benutzt beides an einem nahegelegenen Baum. Danach spricht er mit einem Ritter auf der anderen Seite und setzt seine Reise fort. Im Pilzdorf unterhält sich Werner wieder mit einem edlen Ritter und überquert genau an dieser Stelle den Fluß. Bei der Quelle entscheidet er sich für den rechten Weg und sieht ein Baumhaus. Nach einem Gepräch mit der geflügelten Frau erhält er einen Zahn. Oben im Baumhaus findet er außerdem Kleidung (im Schrank). Danach verläßt Werner das Haus und kehrt zur Quelle zurück. Hier schlägt er nun den linken Weg ein und füttert den plötzlich auftauchenden Hund mit einem Apfel. Mit Hilfe des Hebels gelangt Werner zurück zum Baumhaus, wo er abermals Gelegenheit bekommt, mit der Flügelfrau zu sprechen. Unten durchnäßt Werner seine Kleidung in der Quelle und hält sie vor sein Gesicht, um gefahrlos die Gegend mit den Blumen durchqueren zu können. Er pflückt danach eine blaue Blume und kehrt ins Pilzdorf zurück.

Hier verschlingt Werner nun die Blume und tötet im gleichen Atemzug den Skorpion. Danach betritt er das Haus, geht in das zweite Stockwerk und spricht mit dem kleinen Kobold. Der Wicht verrät Werner den Zauberspruch „Illusionen entdecken", den er wieder dankbar in seinem Buch aufnimmt. Jetzt verläßt er endgültig den Pilz, findet einen Lebensenergietrank (blau) und sucht nach anderen betretbaren Pilzen. Nachdem er einen gefunden hat, geht Werner wieder in den zweiten Stock und untersucht hier sowohl die Truhe als auch das Bett. Hier findet er einen grünen Trank, den er aber erst nach Verlassen des Pilzes zu sich nimmt.

Die Illusionstür

Zurück bei den Blumen, schlägt Werner diesmal den linken Weg ein. Der japanische Ritter drängt ihm wieder ein Gespräch auf. Jetzt benutzt Werner den Zahn mit der Wand, worauf er eine Illusionstür findet. Mit „Illusionen entdecken" kann er sie öffnen. Er staubt, nachdem er mit dem Ritter gesprochen hat, eine Fackel und einen Eimer ab, den er mit dem Wasser aus dem rechten Zimmer füllt. Den Eimer hängt Werner dann an den Hebel. Beim Gitter greift er noch schnell die silberne Truhe ab, bevor er wieder nach draußen und danach ein zweites Mal durch die Illusionstür geht. Jetzt gibt Werner dem Skelett auf dem Bett die silberne Truhe, wofür er im Gegenzug einen Ring erhält. Nachdem Werner den Raum verlassen hat, benutzt er die Fackel und macht sich auf den Weg nach draußen.

Der Fluß und der Wasserfall

Wieder einmal erwartet Werner ein Ritter, den er aber nach einem kurzen Gespräch links liegen läßt. Stattdessen folgt er dem Pfad zum Fluß und springt in das kühle Naß. Hier läßt er sich von einem Karpfen (!) verschlucken. Im Inneren des Fisches nimmt Werner noch einen Diamanten mit, bevor er den hungrigen Karpfen mit der Schwertspitze kitzelt. Daraufhin wird er auf die andere Seite des Flusses gespuckt. Danach schleicht Werner die Böschung hinab, um hinter den Wasserfall zu gelangen. Dem Schildkrötendrachen überläßt Werner den Diamanten und schnappt sich dafür den nun erreichbaren großen Kristall. Da-



DRAGON LORE

KOMPLETTLÖSUNG

nach geht er zurück zum Fluß, springt hinein und überreicht dem Ritter den Kristall. Werner kehrt nun nochmals zurück zum Wasserfall, um nun die Steine dort zu überqueren.

Der Ritter im Steinkreis

Auf seinem weiteren Weg begibt sich Werner zur Spitze des Steinkreises. Die Herausforderung eines übermütigen Ritters nimmt Werner natürlich an, um nach dem Sieg eine Spitzhacke zu erhalten. Zurück am Pfad wendet sich Werner zur rechten Seite. Danach dreht sich Werner um und bearbeitet nun die sichtbaren Steine mit der Spitzhacke. Der Weg ist frei, aber Werner trifft nach wenigen Metern auf einen schwarzen Ritter. Nach der Unterhaltung fällt er den Baum und bringt anschließend die auftauchenden Wegelagerer um die Ecke. Der erbeuteten Ausrüstung entnimmt er einen Beutel, in dem sich eine zerbrochene Vase befindet. Diese Vase händigt er dem Duo, das vor der Burg herumlungert, aus.

Die Burg und das Siegel

Um die Burg zu betreten, zeigt Werner dem kleinen Drachen, der das Tor bewacht, den Ring. Sofort erkundet er alle Räume und zieht dabei auch an der Metallhalterung auf dem Block im Schlafzimmer. Hinter dem Vorhang bemächtigt er sich des Schlüssels aus der Beleuchtung und benutzt diesen anschließend bei der Truhe. Hier nimmt er einen Teil des Wappens und einen Weihwasserbehälter an sich. An der gegenüberliegenden Seite der Kapelle geht Werner durch die rechte Tür, nimmt die Kerzen und die Bibel und kehrt danach in die Kapelle zurück. Hier befestigt er die Kerzen am Kerzenhalter, um ein weiteres Stück des Siegels zu bekommen. In der Bibliothek läßt Werner den Geist aus der mannsgroßen Drachenstatue.

Auf dem Weg nach unten nimmt Werner das Schwert mit und geht dann in den Raum mit dem Tisch und der Feuerstelle.

Jetzt setzt er das Schwert in die bestehende Lücke ein und sackt dafür das letzte Wappenstück ein. Jetzt ist es soweit. Werner fügt die Stücke des Familiensiegels zusammen! Zurück im Hauptraum, findet er in der linken oberen Ecke ein Drachenbildnis und ein steinernes Auge - zuvor zerbricht er aber die halbvolle Flasche. Danach geht`s wieder ab nach unten!

Der zerbrochene Schlüssel

Nachdem er das Siegel an der Tür plaziert und alle Räume durchsucht hat, erklimmt Werner die Leiter und findet im oberen Geschoß einen zerbrochenen Schlüssel. Bei näherer Betrachtung der anderen Zimmer findet Werner das steinerne Auge im Schädelknochen des Skeletts. Ein weiteres steinernes Auge befindet sich in einem anderen Raum unter einer Decke. Aus der Küche nimmt Werner den Suppenlöffel, aus dem Speiseraum das Brecheisen und die Holzkohle, den Schmiedehammer und die Metallsäge im Schmiedebereich an sich. Danach wirft Werner die Holzkohle in die Feuerstelle und schöpft mit dem Löffel Wasser aus dem Trog. Mit Feuerstein und Schwefel zündet Werner nun die Feuerstelle an und setzt mit dem Blasebalg die Holzkohle so richtig in Brand. Danach legt er den Schlüssel zuerst in die Kohlen und nach einiger Zeit auf den Amboß. Nun drischt er mit dem Hammer auf den Schlüssel, gießt Wasser aus dem Löffel darauf und nimmt den reparierten Schlüssel an sich. Mit seiner Hilfe läßt sich jetzt die bislang verschlossene Tür im Hauptraum öffnen. In der Waffenkammer findet Werner ein weiteres Steinauge. Jetzt kann er alle vier Augen mit den zwei Schädeln zusammenführen - und siehe da: aus den nun erscheinenden kristallenen Behältern kann er sich Schwert, Schild, Armbrust und Schlüssel nehmen.

Zurück im großen Zimmer, wendet sich Werner der mittleren Zelle zu und läßt das Skelett mitgehen.

Die Skelette

Jetzt führt er das Skelett mi't dem in der rechten Zelle zusammen und liest einen kleinen Abschnitt aus der Bibel. Nach einer kleinen Weihwasserbehandlung lassen sich beide Skelette von ihrer Last befreien.

Anschließend springt Werner in den Brunnen und holt sich die Kurbel, die er dann am Drachenkopf benutzt. Das Becken wird nun leergepumpt und die Tür läßt sich betreten. Hier folgt er dem Pfad, um schließlich den Drachen zu finden und einen wichtigen Gegenstand entgegenzunehmen. An der Stelle, an der Werner die Burg zum ersten Mal betreten hat, streut Werner Schlafpulver über den Drachen, so daß er nun die Kugel nehmen kann. Jetzt eilt er schnell zurück in die Burg und geht durch die Tür nach oben - nachdem er das magische Pulver verwendet hat.

Die Metallbälle

Werner sucht die vier Metallbälle. Den ersten findet er im Nachtkästchen, den zweiten im Blumentopf im zweiten Flur und einen weiteren im Kinderzimmer. Den letzten Metallball findet Werner in einer Buchschatulle.

Auf dem Balkon wechselt Werner einige Worte mit einem Imp, den er anschließend mitnimmt. Im Flur mit dem Fenster benutzt er die Säge, um freien Zugang zum Nest zu bekommen - hier plaziert er die Kugel! Nachdem er die Zange an der Kugel ausprobiert hat, nimmt er den Babydrachen in seine Obhut und geht mit ihm zum großen Artgenossen in den Keller. Aus Dankbarkeit gibt der Drache dem unerschrockenen Werner einen wertvollen Gegenstand. Jetzt muß er nur noch den Stein-Imp dem Drachen aushändigen, der seine tiefe Dankbarkeit zum Ausdruck bringt.

Das Dach der Burg

Der Drache fliegt Werner jetzt zum Dach der Burg, wo er einen Teleportationsspruch und ein Reagenzglas mit Blut findet. Danach teleportiert er sich zum Drachen zurück und eilt schnellen Schrittes in das Zimmer des Adlers. Hier braucht er den Ast von der Feuerstelle. Mit Feuerstein und Schwefel kann er den Ast entzünden. Werner sticht mit dem brennenden Ast nach dem Steinadler und plaziert die vier Metallkugeln in den Löchern vor dem Adler. Jetzt kann Werner die Klauen an sich nehmen.

Der Schlüssel über dem Adler

Zurück auf dem Flur, geht Werner weiter nach oben und sperrt die Tür mit dem Schlüssel aus dem Keller auf. In diesem Zimmer sucht Werner nach einem Behälter, der ein Loch im Boden hat. Jetzt versucht er mit der Kralle den Schlüssel, der über dem Adler hängt, zu erreichen. Er klettert die Stufen hinauf und öffnet mit dem soeben erhaltenen Schlüssel die Tür.

Der Magier

Nach einer Unterredung mit dem Magier legt Werner die im Keller „erworbenen" Gegenstände (Schwert, Schild und Armbrust) in das Pentagramm. Auf der nächsten Ebene nimmt er den Rubin vom Geländer und kehrt zum Magier zurück. Danach teleportiert sich Werner in die Schädelhöhle und verwendet den Rubin am Sarg. Jetzt bekommt Werner die Drachenrüstung und teleportiert sich wieder zum Magier. Nach dem Gespräch bekommt er eine Tasse und ein Amulett. Natürlich befolgt er strikt die Anweisungen des Magiers.

Anschließend zerbricht er das Drachenbildnis und nimmt den Kristallball an sich. Wieder durch Teleportation gelangt Werner zum Drachen. Im Hinterzimmer findet er den Drachensattel und eine Lanze, die er sich natürlich unter den Nagel reißt. Erst jetzt legt Werner die Drachenrüstung an und macht den Sattel am Drachen fest.

Die Schlußsequenz

Nach dem folgenden Flug (Abspann) wird Werner zum Drachenlord gewählt.



Einige Rätsel lassen sich auch anders lösen. Wenn Sie sich aber strikt an diese Komplettlösung halten, erreichen Sie bestimmt das Ziel und können wieder Frieden in das Tal einkehren lassen.





Auf der letzten PC Games CD-ROM befand sich der Rollenspielkracher Amberstar. Leider teilte uns der Hersteller nicht mit, daß die Landkarte und die Runentabelle zur Lösung des Spiels unbedingt benötigt werden. Um den entstandenen Schaden in Grenzen zu halten, finden Sie beide fehlenden Elemente. Wir bitten vielmals um Entschuldigung, und haben Sie bitte Verständnis dafür, daß wir uns in der Regel auf die Aussagen der Hersteller verlassen müssen - wir können auch nicht jedes Spiel durchspielen. Dennoch wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Amberstar, das - unserer Meinung nach - immer noch zu den besten Rollenspielen aller Zeiten gehört.



RAMSES

ANLEITUNG ZUM ORIGINALSPIEL AUF DER COVER-CD-ROM

1 - Spielziel:
Das Ziel von Ramses ist es, sich als Pharao ein Pyramide bauen zu lassen, um sich nach seinem Tod einen standesgemäßen Übergang in die nächste Welt zu sichern. Ein Astronom hat Ihnen vorausgesagt, daß Sie an ihrem 57. Geburtstag durch eine geheimnisvolle Krankheit sterben werden. Also sputen Sie sich und errichten Sie sich ein Bauwerk, das noch viele Generationen überdauern wird...

2 - Bedienung:
Im Titel gelangt man durch Drücken der Maus-Taste in ein Auswahlmenü. Durch das Anklicken der freien Felder können die Namen der Spieler eingegeben werden. Der höchste Eintrag, z. B. „Spieler 3", entspricht der Anzahl der Mitspieler. Nach Einstellen der Version (Deutsch oder Englisch) kann das Spiel durch Anklicken des OK-Buttons gestartet werden (auch wenn ein Spielstand später nachgeladen werden soll, muß die Version vorher feststehen). Jeder der bis zu vier Spieler hat einen Monat Zeit, um Schiffe und Waren zu kaufen bzw. zu verkaufen, eine Pyramide zu bauen usw. Ist der Monat zu Ende, wechselt das Spiel zum nächsten Spieler.

2.1 - Allgemein:
Das Spiel wird durch Anklicken von verschiedenen Symbolfeldern gesteuert. Beträge oder Werte werden durch Pfeile (links für weniger, rechts für mehr) eingestellt. Durch Drücken der rechten Maustaste können die Menüs verlassen und die angehaltene Zeit wieder gestartet werden.

2.2 - Die Menüs:
Der Bildschirm wird in zwei Hälften eingeteilt. Auf der linken Seite werden die verschiedenen Menüs und auf der rechten Seite zugehörige Texte und Grafiken dargestellt.

2.2.1 - Das Hauptmenü:

Die Karte:
Auf der Karte werden alle Schiffe auf dem Weg zu den verschiedenen Häfen, eine Markierung des entsprechenden Hafens beim Anklicken in der Hafentabelle und ein Zeiger auf die Schiffe, welche durch Unglücke betroffen sind, angezeigt.

Die Hafentabelle:
Durch Anklicken eines der Häfen können die ANGEBOTSWERTE abgerufen werden. Hier werden die Waren, die Preise pro Tonne, die angebotenen Mengen und die gewünschte Menge (diese Mengen sind nur als unverbindliche Bestellung zu sehen, welche bei neuen Angeboten gelöscht werden) angezeigt. Durch Anklicken der entsprechenden Pfeile wird die Menge eingestellt (es kann entsprechend des Angebotes bei jeder Ware eine beliebige Menge gewählt werden. Es sollte aber auch die zur Verfügung stehende Ladefläche und die nötige Menge an Goldstücken berücksichtigt werden). Anschließend kann die eingestellte Menge durch Anklicken des neben der Tabelle stehenden Kaufsymbols gekauft und den im Heimathafen vorhandenen Schiffen zugeteilt werden. Die benötigte Ladefläche wird entsprechend der Ladefläche des angewählten Schiffes verringert. „OK" bestätigt den Kauf endgültig, „CANCEL" bricht den Vorgang ab (schon angewählte Schiffe werden wieder freigegeben). Durch nochmaliges Anklicken des gleichen Hafens in der Hafentabelle wechselt die Darstellung zu den NACHFRAGEWERTEN. Diese können entsprechend der Angebotswerte eingestellt werden. Hinzu kommt eine Auflistung der im eigenen Lager vorhandenen Mengen der jeweiligen Waren. Die eingestellte Menge der zu verkaufenden Waren kann entsprechend der Angebotswerte zugeteilt und verkauft werden.

Der Hafen „KANAPOS":
Nach Anklicken des Hafens Kanapos in der Hafentabelle werden einige Daten über den Heimathafen abgerufen (die Schiffe im Hafen und die Mengen von Waren im Lager).

Die Menü-Symbole:
Durch Anklicken des jeweiligen Symbols kann das Menü gewechselt werden. Diese Symbole sind auch in den anderen Menüs vorhanden und ermöglichen das schnelle Wechseln der Menüs, ohne über das Hauptmenü gehen zu müssen.

Spielstand laden:
Hier besteht die Möglichkeit, einen alten Spielstand nachzuladen (es ist nur EIN Spielstand möglich).

Spielstand speichern:
Hier besteht die Möglichkeit, einen neuen Spielstand abzuspeichern (es werden ALLE Spieler gespeichert).

Pause:
Durch Anklicken des Pause-Symbols wird das Spiel unterbrochen und kann mit der linken Maustaste fortgesetzt werden.

2.2.2 - Das Schiffkauf-Menü (Schiff-Symbol)

Schiffkauf:
Hier können die Schiffe durch Anklicken der Schiff-Art ausgewählt und durch Anklicken des KAUFEN-Symbols (bei den Menü-Symbolen) gekauft werden. Nach der Eingabe des Schiffsnamens besitzt man ein neues, (mehr oder weniger) stolzes Schiff.

Schiffverkauf:
Durch Anklicken des Schiffverkauf-Symbols (neben Schiffkauf) gelangt man in das Schiffverkauf-Menü. Hier werden alle vorhandenen Schiffe aufgelistet und können angewählt werden. Durch nochmaliges Anklicken des Verkauf-Symbols wird das Schiff endgültig verkauft.
ACHTUNG!! Die Schiffe werden auch dann verkauft, wenn sie gerade unterwegs sind. Die Ladung ist dann verloren. Durch Anklicken des EXIT-Symbols gelangt man wieder in das Schiffkauf-Menü.

2.2.3 - Das Finanz-Menü (Münz-Symbol)
Das Finanz-Menü gibt eine Übersicht über die Finanzen und die Bevölkerung. Hier kann auch der Pharao-Name nachträglich geändert und Steuern können erhoben werden. Die Steuerrate wird durch Anklicken der Pfeile verändert.

2.2.4 - Das Pyramidenbau-Menü (Pyramiden-Symbol)
Nun wohl das wichtigste Menü. Hier können Arbeiter für den Pyramidenbau eingesetzt (bitte bedenken Sie, daß diese Arbeiter auch Bau-Material benötigen) und das Baustadium der Pyramide überprüft werden. Weiterhin kann Anbau-Fläche für die Versorgung der Bevölkerung gekauft bzw. verkauft werden (in der Anfangsphase reichen in der Regel 100 Hektar Anbaufläche vollkommen aus).

2.2.5 - Der Tempel:
Hier kann Getreide bzw. Gold den Göttern geopfert werden. Das mindert das Risiko, von Unglücken betroffen zu werden und beruhigt den Schlaf...

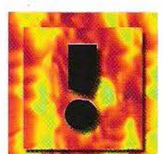
3 -Tips zum Spiel
Man sollte immer mind. 2000-3000 Gold zur Verfügung haben. Beim Verkauf von Schiffen ruhig mehrmals versuchen, der Preis könnte sich ja mal ändern. In der Anfangsphase sollte man nach Möglichkeit immer nur mit den nächstgelegenen Häfen Handel treiben. Es sollten die Schiffnamen immer so gewählt werden, daß eindeutig zu erkennen ist, welche Ladefläche zur Verfügung steht.



DIE HÖHLENWELT



KOMPLETTLÖSUNG



Wichtig: Jederzeit mit allen Leuten reden und nach allem fragen, nur wenn die Information gegeben wurde, kann man die einzelnen Aktionen ausführen. Speichern, speichern, speichern...

Nachdem Eric von Cal alles über die Höhlenwelt erfahren hat, macht er sich auf die Suche nach seiner geliebten Maomi. Jetzt heißt es erst einmal raus aus dem Raumschiff und einen fahrbaren Untersatz beschaffen. Er fischt sich den Masterkey von der mittleren Konsole, öffnet den Blechschrank, entnimmt diesem eine Sauerstoffpatrone und schließt ihn wieder. Nun steckt er den Masterkey in das Sicherheitsschloß und betätigt den darüberliegenden Schalter. So, jetzt schnell aus der Maske und der Sauerstoffpatrone eine Atemmaske gebastelt, aufgesetzt und die Taste sowie den Knopf an der Tür gedrückt! Aha, nun ist der Weg frei! Eric geht nach draußen und klettert in den Laderaum. Ui, ein Auto! Tja, jetzt ist guter Rat teuer. Er nimmt den roten Kasten vom Regal und steckt ihn in den Hohlraum des Aggregats links. Prima, denn der Kasten wird aufgeladen und entpuppt sich als nun funktionsfähige Batterie. Klack, ein kleiner Druck auf den roten Knopf am Armaturenbrett des Autos, und schon öffnet sich die Motorhaube. Dort findet die Batterie schnell Platz. Klappe zu. Nun zieht er am Hebel über der Werkbank, nimmt den Bremsklotz vor dem Hinterreifen weg und schiebt sein neues Gefährt an die frische Luft. So, jetzt muß das Teil nur noch anspringen. Schnell holt er sich den Masterkey aus der Schaltkonsole, startet mit diesem das Mondauto und los geht's!

Das Tunnellabyrinth

Nach nur kurzer Fahrt gelangt Eric an einen großen Tunnel. Nachdem er sich durch das Tunnellabyrinth hindurchgearbeitet und auf dem Weg ein Buch und ein Landkartenstück eingesammelt hat (re, re, unten li (Buch), re, unten re, re, hoch, li, li, li, li, li, re, re, re, li hoch, li (Karte), re, re, re, li, li, li), gelangt er in einen Felsraum. Hier schließt er die Tür hinter sich, um den Druckausgleich zu schaffen. Nun ist es ein Kinderspiel! Er dreht am Rad - ah, Frischluft - und kann nun die Außentür öffnen. Nach einem kurzen Talk mit der Wache betritt er das Haus, ist wirklich nur nett zu dem Drakkenoffizier und geht wieder hinaus. Hallo, ein fliegender Drache! Sofort marschiert Eric runter auf die Plattform und besteigt die Dragon-Airline. Der Flug wird jedoch nicht zum Spaß. Als der Pilot von Eric 3 Folint Fahrpreis verlangt und die nun einmal nicht greifbar sind, wird Eric in den Frachtraum gesperrt. Dort trifft er auf Helami, die er schon im Drakkenhaus gesehen hat. Diese wird von ihm kunstgerecht ausgequetscht. Er verspricht ihr, sich etwas zur Flucht aus dem bevorstehenden Gefängnis einfallen zu lassen, und hast du's nicht gesehen, befinden sich beide auch schon hinter Schwedischen Gardinen. Nun ist guter Rat teuer! Hmmm, was nun?

Flucht aus dem Kerker

Eric klopft zunächst mal alle Wände ab, woraufhin eine Wache erscheint und einen Napf mit etwas Undefinierbarem drauf hereinbringt. Eric hebt den Napf auf und wirft ihn gegen die rechte Wand, woraufhin sich die Einzelteile voneinander lösen. Er steckt Napf, Löffel und die klebrige Masse, genannt Brei, ein und klopft erneut die rechte Wand ab. He, dahinter scheint ein Hohlraum zu sein. Er untersucht diese Wand genauer und findet einen lockeren Mauerstein, den er mit dem Löffel freilegt und dann aus der Mauer zieht. Ein kurzer Blick durch das Loch, ach je, das Erwünschte, unerreichbar und doch so nah! Er klappt die Pritsche nun solange rauf und runter, bis sie in ihre Bestandteile zerfällt. Aus den Trümmern fischt er sich eine Latte, knetet den Brei drumherum und kann sich so mit seiner Klebeangel durch das Loch die Schlüssel ergattern. Nun ist der Weg aus der Zelle frei und Zeit, sich auf die Suche nach Helami zu machen. Eric geht ans Ende des Ganges und schließt Zelle 103 (die mit der Pfütze) auf, klappt die Pritsche hoch, gräbt sich mit dem Napf durch den lockeren Boden und kriecht durch den Geheimgang direkt in - die nächste Zelle! Da es sich bei seinem Zellenschlüssel um ein Generalteil handelt, kann er hier rasch wieder heraus und befindet sich nun in einem anderen Zellentrakt. Weiter geht es auf der Suche nach Helami, die er in Zelle 202 auch findet. Nachdem Helami den Wächter außer Gefecht gesetzt hat, türmen die beiden mittels einer List und befinden sich kurz später auf einem Drachen. Nach einem kurzen Plausch mit dem Drakken (Hahha, Geschmacksfrage, Marschbefehl aufgegessen) beschließt Helami, sich per Sprung aus der Gefahrenzone zu begeben. Gesagt, getan

DIE HÖHLENWELT

KOMPLETTLÖSUNG

und schwupps geht's hinab ins Ungewisse. Glück im Unglück, landen beide in einem Bergsee. Nun ist Zeit für ein ausführlicheres Gespräch. Eric überzeugt Helami, daß er zu den Guten gehört, und enthält von ihr die Auskunft, daß sich oberhalb der Berge ein Plateau befindet, wo Josbaol, ein weiser Mann, wohnt. Tja, im Moment ist der Berg noch ein unüberwindbares Hindernis, und Eric beschließt, zunächst einmal nach Wiesen-Sulzthal zu gehen.

Auf dem Weg nach Wiesen-Sulzthal

Er pflückt noch kurz den Pilz und macht sich auf den Weg ins Dörfchen. Auf dem Weg dorthin gelangt er an eine Wegkreuzung, an der sich eine mysteriöse Drachenstatue mit diversen Vertiefungen befindet. Weiter geht's ins Dorf. Hier schaut er sich zunächst das Plakat an und hält dann einen kleinen Small Talk mit dem Polizisten, was sich sogar als einigermaßen informativ erweist, aber nett sein! Nun betritt er die Kneipe und unterhält sich mit dem Mann an der Theke. Nach einigem Hin und Her erklärt sich Eric bereit, für 25 Folint ein Päckchen zu drei Brüdern am Flughafen zu bringen. Mit diesem marschiert er nun dorthin, übergibt es und guckt nicht schlecht, als sich die milde Gabe als Niesbombe entpuppt. Mit den Brüdern einig, daß dies eine Riesenschweinerei ist, erklärt er sich bereit, dem hinterlistigen Kerl im Gegenzug in feinster Chaplin-Manier eins auszuwischen. Auch hierfür erwartet ihn bare Münze, was natürlich anspornt. Zunächst geht er aber in die Kneipe zurück und holt sich seinen Lohn. Endlich flüssig, geht er schnurstracks rüber zum Kaufmann und deckt sich erst einmal mit dem Nötigsten ein: Sahnetorten, Eintrittskarte und eine Bergsteigerausrüstung. So ausgestattet geht er wieder hinüber in die Kneipe und legt einen echten Slapstick hin, indem er dem Witzbold eine der Torten ins Gesicht pappt. Hihihi! Schnell wird den Brüdern von der erfolgreichen Racheaktion berichtet, woraufhin er noch einmal 25 Folint bekommt. Er nimmt den auf dem Faß liegenden Handschuh, man weiß ja nie, wofür der gut sein kann, und geht zurück zum Kaufmann. Hier kauft er noch das Messer und die Dose Bier (für 10 Folint!) und geht nochmals in die Kneipe. Dort findet gerade der Vortrag über Drachen statt, den Eric sehr interessiert verfolgt. Hier macht er den Wirt so neugierig auf das utopische Gesöff namens Bier, bis dieser die Dose für sage und schreibe 25 Folint kauft! Als reicher Mann und bergfest ausgerüstet macht sich Eric auf den Weg zum Bergmassiv jenseits des Bergsees.

Am Bergmassiv

Am See angekommen, entdeckt er eine Nuß, die vom Baum gefallen ist. Schnell hebt er sie auf und steigt hinauf zum Fuß des Berges. Hier dreht er links einen Stein um und findet unter diesem ein Polizeiabzeichen. Merkwürdig! Mit seiner Bergausrüstung beginnt er nun den Aufstieg - holladihö - frei nach Trenker. An der Felswand klettert er nach rechts oben, rupft die Büsche vom Felsen und hat bald Zugang zu einer Höhle, in die er hineinklettert. Hier findet er einen kleinen Drachen, der offensichtlich Zahnschmerzen hat. Zähneziehen ohne Betäubung? Niemals! Peng, wirft er dem Tierchen die Nuß an den Kopf und fummelt ihm mithilfe des Messers den Dorn aus dem Maul. Wieder geheilt, hat das Drachenmädchen namens Susi einen Bärenhunger. Eric erinnert sich an die im See liegenden Nüsse. Hmmm! Mit dem Handschuh hebt er zwei Portionen Drachenfeuer auf, steckt die Nuß wieder ein und macht sich an den Abstieg. Der Schatten im See läßt auf einen Wasserbewohner schließen. Vorsichtshalber wirft er ein Häufchen Drachenfeuer auf den Schatten - na bitte, der Schatten verschwindet! Nun schwimmt er zum Nußhaufen und steckt sich die Drachenköstlichkeiten ein. Mit diesen klettert er wieder rauf zu Susi und füttert sie damit. Nun zutraulich, hat Eric seinen höchstpersönlichen Flugdrachen und braucht nun nicht mehr mühsam zu klettern oder endlos zu wandern. So ist es Eric nun möglich, zu Josbaol auf's Plateau zu fliegen. Hier steigt er zunächst hoch in den Tempel und bestaunt die Drachenstatue. Wieder draußen, trifft er auf Josbaol. Ihm erzählt er von Helami und der Flucht aus dem Gefängnis. Nachdem Josbaol ihm vertraut, erfährt er, wo sich Maomi befindet, und erhält das zweite Stück der Landkarte.

Das zweite Stück der Landkarte

Hierauf ist Berg-Wolkenheim eingezeichnet, wo Maomi sich befinden soll und natürlich der nächste Susi-Flug hinführt. Bevor Eric auf seine Susi klettert, pflückt er die Blüte und den Stengel vom Felsen neben Susi. In Berg-Wolkenheim angekommen, übergibt er Susi dem Stallmeister, wofür dieser später bezahlt wird (diese Prozedur wiederholt sich jetzt bei jeder Landung) und fragt ihn und Graubart aus. Letzterer verrät ihm, daß Maomi im Hinterzimmer des Wirtshauses festgehalten wird. Also nix wie rein in die Gaststube. Dem Wirt flunkert Eric vor, ein Zimmer mieten zu wollen. So erhält er den Schlüssel zum Hinterzimmer, in dem er endlich seine Maomi wiedertrifft. Beide schmieden den Plan, daß Eric den Wirt ablenken soll, damit Maomi so heimlich rausschleichen kann. Nach einigem Hin und Her bekommt Eric ein Bussi, geht raus zum Wirt und quatscht ihm die Ohren voll, bis Maomi, nachdem sie zweimal erwischt und zurückgeschickt wurde, entwischen kann.

Diese Aktion gelingt nur in einer bestimmten Redefolge: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 1, 3.

Eric verläßt die ungastliche Kneipe und unterhält sich nacheinander mit Maomi und dem Stallmeister Ginbart. Diesem erzählt er, wie er zu seiner Susi gekommen ist. Im Laufe des Gesprächs erfährt Eric interessante Dinge von den Drachenmeistern und von einem Ort namens Südmeerfleck. Am Ende des Gesprächs warnt ihn Ginbart, irgendwem zu erzählen, daß Susi ein wilder Drache ist, und gibt ihm ein Züchterzertifikat, damit er die Herkunft des Drachens bei Bedarf nachweisen kann. Netter Kerl, wirklich! Nach nochmaligem Befragen schickt er Eric nach Wahringen ins Wirtshaus, wo er sich mit einigen Männern unterhalten soll, ohne daß sie erfahren, daß er den Tip gegeben hat. Na denn, auf in den Kampf! Susi gesattelt und los geht's nach Wahringen! Der Marktfrau kauft er eine ganze Ladung Nüsse ab, die er jedoch noch nicht transportieren kann. Weiter geht es ins Wirtshaus. Hier trifft er auf zwei Männer, die er nach Ginbart fragt. Es beginnt eine kurze Unterhaltung, während der die Männer den Namen Dolmonar erwähnen. Häh? Wer soll denn das sein? Na ja, jetzt ist hier erst mal nix weiter zu tun und Eric marschiert weiter zum Wachhaus. Hier behauptet er gegenüber dem Wächter, eine Information zu haben. Er flunkert vor, daß die Rebellen abends ein Treffen haben und erhält dafür einen schönen Batzen Geld. Ja, ja ... Der Name Dolmonar läßt Eric keine Ruhe. Schnell macht er sich auf den Weg zurück nach Berg-Wolkenheim, wo diesmal Graubart gehörig gelöchert wird. Eric erfährt, wer Dolmonar ist und macht sich schnurstracks auf den Weg nach Wiesen-Sulzthal.

Dolmonars Vortrag

Beim dortigen Stallmeister kauft er sich eine Eintrittskarte für die Tagung und stapft los zur Kneipe, wo Dolmonars Vortrag in vollem Gange ist. Im Laufe der Unterhaltung mit ihm, die mehr einem Verhör gleicht, erfährt Eric von einem Ort namens Lakkasor. Nachdem Eric sogar noch auf anwesende Drakkenspione anspielt, erstaunt es kaum, daß bald ein paar Drakken auftauchen. Dieser verdattert

DIE HÖHLENWELT

KOMPLETTLÖSUNG

Eric mit der Wiederholung seines Tortentricks. Dolmonar hat nun keine Lust mehr auf eine weitere Unterhaltung, und so muß Eric zurück nach Berg-Wolkenheim, um zunächst Maomi und dann Graubart nach Lakkasor zu fragen. Anschließend belagert er Maomi solange, bis sie ihm das dritte Stück der Landkarte besorgt (mehrfach ansprechen). Na denn, auf ein Neues! Nach seiner Landung in Südmeerfleck unterhält er sich zunächst mit einem Mädchen namens Alina, die von ihrem Mulloh erzählt. Weiter geht es zu Majolie, die sich als Verbündete entpuppt. Sie erzählt ein wenig von Lakkasor und verkauft ihm schließlich eine silberne Schale. Weiter geht's! Der auf dem Vorsprung sitzende Mann wird kunstgerecht ausgequetscht. Von ihm erfährt er einige wissenswerte Dinge über Mullohs. Wieder bei Alina, erfährt er, daß sie das Mulloh in die Wüste gejagt hat. Na ja, viel hat er ja nun bisher hier nicht erfahren, also trabt Eric noch einmal zu Majolie, die ihm den letzten Teil der Landkarte gibt. Vom Mann auf der Mauer bekommt er diesmal Wissenswertes über die alten Ruinen und einen geheimen Ort namens Maldoor zu hören, außerdem kann er ihm die Kräuter verkaufen und ordentlich Kohle einsacken.

Die mysteriösen Ruinen

Das mit den Ruinen hört sich so interessant an, daß der nächste Weg dorthin führt. Dort klettert er auf das Mulloh und wird zum geheimnisvollen Lakkasor getragen, wo sich ein zweiter Tempel befindet. In diesem entdeckt er wiederum eine Drachenstatue, der er einen Edelstein aus einem Auge mopst. Außerdem findet er hinter ihr einen goldenen Pokal, der natürlich ebenfalls sofort eingesackt wird. Auf, auf, zurück nach Südmeerfleck. Hier verkauft er Majolie den Pokal und erhält einmal mehr wichtige Informationen. Sie berichtet von Edelsteinen, die eine Schlüsselfunktion haben sollen, und von einem Fremden, der ihr Spiegel verkaufen wollte. Dann erwähnt sie noch einen geheimnisvollen Ort, Mindhoor! Hmm, mal sehen, ob das noch wichtig wird. Sofort wird Graubart in Berg-Wolkenheim nach Mindhoor befragt, und wieder einmal kann der Alte Auskunft geben. Er berichtet von einem Wasserfall. Also nix wie hin zum kühlen Naß! Hier trifft Eric auf Zep, der sich als wahre Informationsquelle erweist. Nun ist es Zeit, sich auf die Suche nach Mindhoor zu machen. Bevor Eric sich in die Fluten begibt, wirft er noch schnell die zweite Portion Drachenfeuer ins Wasser - zisch, tatsächlich, wieder so eine Schlingpflanze! Nun watet er durch das Wasser ans rechte und schwimmt dann ans gegenüberliegende Ufer. Nachdem er den Pilz gepflückt hat, metzelt er mit dem Messer den Busch nieder und drückt die nun erscheinende Pyramide hinunter. Er watet zurück zur Pyramide neben Zep, drückt auch diese nach unten und als letzte die vom rechten Ufer. Jetzt geht es endgültig in die Fluten. Eric steigt in den See und taucht hinunter. Er mopst der toten Schlingpflanze ein Luftkügelchen, das er als Sauerstoffmaske benutzt. So kann er durch die Felsentür in einen unterirdischen Raum tauchen.

Das Pyramidenrätsel

Au weia, ein großes Tor mit vier Schlössern! Na gut, auf geht's! Gekonnt bewegt Eric die Pyramiden rauf und runter, bis alle Schlösser geknackt sind (nacheinander: li, re, re, li, li, re, re, re, li, li, re, re). Wow, eine riesige Drachenstatue und wieder einmal Pyramiden! Uff, was soll's? Also durch die Löcher zu den Pyramiden und in der richtigen Reihenfolge drücken (links oben, rechts oben, unten). Ui, noch ein Edelstein! So, nun geht es wieder zurück auf die Erde (Sollte der Ausgang nicht vorhanden sein, so lange durch die Durchgänge marschieren, bis er erscheint, little Buggy!). Hmmm, in zwei Statuen waren Edelsteine drin, einer fehlt noch, also mal sehen, ob sich bei der Statue auf Josbaols Plateau was getan hat. Nix wie hin, und tatsächlich findet sich jetzt ein Edelstein in einem Auge des Drachens. Grabsch, und ab geht's nach Wiesen-Sulzthal und zur Wegkreuzung. Hier setzt er die drei Edelsteine in die Drachenstatue und löst somit einen Mechanismus aus, der die Brücke wieder begehbar macht. Hahaha, schlaues Kerlchen, dieser Eric! Über die Brücke gelangt er in die Ruinenstadt Sekamidoor. Nach näherer Betrachtung der Statue tauchen plötzlich Maomi und Gusmar auf. Dieser erzählt von einem Schlüssel, dem Quel-Than, und einem Typen namens Safuril, der irgendwo gefangengehalten wird. Also, auf zur Befreiung von Safuril! Auf dem Weg zum Flugplatz fragt er den Polizisten nach den Gefangenenlagern aus (2, 3, 2, 1, 1, 1, 1). Vom Stallmeister erfährt Eric, daß militärische Flüge nach Wahringen gehen, also jetzt nix wie hin! Auf dem Marktplatz findet er eine Holzkiste, mit der er die Nüsse abtransportiert. Mit dieser geht er ins Wachhaus und behauptet, er müsse die Nüsse in der Kaserne abliefern. Prompt erhält er einen Passierschein und kann so endlich durch das Tor. Hier betritt er das Stabsgebäude und meldet sich beim Drakkenoffizier. Nach einigem Hin und Her bekommt er den weißen Schlüssel für den Schuppen. In diesem drinnen betätigt er sofort den Knopf der Sprechanlage und versetzt die ganze Kompanie in Panik (1, 4, 4, 2). Schnell zurück ins Stabsgebäude und den grauen Schlüssel genommen. Mit diesem öffnet er die unterste Kommodenschublade und nimmt den Urlaubsschein heraus. Nun hängt er beide Schlüssel zurück, nimmt sich den blauen und den braunen, liest den Zellenbelegungsplan an der Pinnwand und geht runter zu den Zellen.

Wieder bei den Zellen

Hier marschiert er durch die Gänge, bis er die Zelle 203 gefunden hat. Er schließt sie mit dem braunen Schlüssel auf, geht rein und schließt die Tür. Sehr intensiv sieht er sich die obere Türangel so lange an, bis sie sich endlich über einen Stift in den Quel-Than verwandelt. Dieser wird eingesackt, und schnell geht es mit dem blauen Schlüssel durch die Außentür ins Freie. Nachdem Eric dem Wachsoldaten den Urlaubsschein gezeigt hat, darf er passieren und kann das ungastliche Gelände wieder verlassen. Puh, das war aufregend! Schnell bringt er den Quel-Than zur Ruinenstadt. Hier wandert er weiter zu Gusmar, der ihn in den Sockel einsetzt. Nun fehlen noch drei Spiegel, seufz. Also, wieder auf die Socken und ab nach Wahringen. Hier wird er im Wirtshaus von den Männern aufgefordert, im Wachhaus ein wenig auf den Putz zu hauen. Das macht er auch, und wie! Was für eine tolle Überraschung doch so ein Stinkpilz sein kann! So, nun nochmal ins Wirtshaus, wo er wieder einen neuen Ort genannt bekommt: Halantoor. Da er wieder einmal keine Ahnung hat, fliegt er kurz rüber zu Graubart und erfährt, daß es sich hierbei um den Tempel auf Jasbaols Plateau handelt. Aha! Also hin zum Tempel und die auf der Statue liegenden Spiegel gegrabscht. So, das wars! Er bringt die Spiegel zu Gusmar, der sie auf die Pyramiden steckt. Wow! Die Spiegel reflektieren bis hin zum steinernen Drachen, aus dessen Maul Eric nun den lang gesuchten Kristall herauszieht. Huch, Cal taucht auf der Bildfläche auf und bekommt von Eric den Kristall ausgehändigt. Ende gut, alles gut? Denkste, plötzlich erscheint ein Drakke und bedroht unsere Helden aufs Heftigste.

Tja, wie, wann und ob Eric und Co. entkommen und wie es weitergeht mit der Höhlenwelt, erfahren Sie demnächst in diesem Theater...

Andrea Dreisbach

PANZER GENERAL

HEX-CHEATS

```
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 0A 00 00 00
00 00 06 00 17 00 0F 01 01 00 63 06 00 00 63 05
00 01 00 01 00 42 00 00 38 74 68 20 55 53 20 49      B  8th US I
6E 66 20 34 31 00 79 00 00 00 00 00 0A 7B 01 00    nf 41 y
00 00 00 08 00 0F 00 00 00 00 00 00 06 00 00 12
02 03 00 00 01 00 00 00 00 39 74 68 20 48 45 31         9th HE1
36 32 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 0A 00    62
00 00 00 00 03 00 27 00 0F 01 01 00 63 06 00 00
63 05 00 01 00 01 00 3E 00 00 39 74 68 20 41 44         > 9th AD
20 4D 6B 20 49 49 20 46 6F 72 71 00 00 00 0A 9B     Mk II Fort
00 00 00 00 00 1F 00 26 00 00 00 00 00 00 0A 00          &
00 0A 01 00 00 00 00 00 00 00 00 31 30 74 68 20               10th
4A 55 38 37 44 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08    JU87D
16 00 00 00 00 00 07 00 1D 00 0F 01 01 00 63 07
00 00 63 05 00 01 00 01 00 48 00 00 31 30 74 68         H 10th
20 55 53 20 49 6E 66 20 34 33 00 79 00 00 00 00     US Inf 43 y
```

Zuerst benötigt man einen beliebigen Hex-Editor. Nachdem man in das Unterverzeichnis „Save“ von Panzer General gewechselt ist (z.B: C:\Spiele\Panzer\Save), läd man den zu verändernden Spielstand ein. Man scrollt so weit nach unten, bis rechts im Dezimalsystem die ersten Einheiten zu sehen sind. Die wichtigen Daten jeder Einheit, die immer in der gleichen Reihenfolge auftreten, sind hier farbig unterlegt. So kann man nach Belieben seine Einheiten verändern, zum Beispiel eine 39 Wehr Infanterie, die nur noch 2 Einheiten stark ist, in einen Tiger II Panzer verwandeln, der über volle Erfahrung, Sternchen, Kills, eine Einheitenstärke von 15 verfügt und außerdem noch ziehen kann. Die einzelnen Farben werden nun erklärt:

Die rot unterlegten Codes geben nur an, um die wievielte Einheit es sich handelt, und haben damit keine Auswirkungen auf das Spiel. Man sollte diese Werte einfach unverändert lassen. Sie eignen sich aber hervorragend zur Orientierung.

Der Name der Einheit ist hier aufgelistet. Er muß nicht unbedingt geändert werden, aber es sieht etwas albern aus, wenn ein Jäger unter dem Namen „39 Wehr Infanterie“ läuft.
Die Namen der wichtigsten Einheiten im Hexcode lauten (die hinteren Stellen müssen mit 00-ern aufgefüllt werden):

Tank:	
Tiger II	54 69 67 65 72 20 49 49 00 00 00 00 00
Anti-Tank:	
Jagd Tiger	4A 61 64 67 54 69 67 65 72 00 00 00 00
Artillery:	
sIG 38(t)M	73 49 47 20 33 38 28 74 29 4D 00 00 00
Fighter:	
HE162	48 45 31 36 32 00 00 00 00 00 00 00 00
Tactical Bomber:	
Ju87D	4A 55 38 37 44 00 00 00 00 00 00 00 00
Level Bomber:	
He177a	48 45 31 37 37 61 00 00 00 00 00 00 00
Infantry:	
Bridge Eng	42 72 69 64 67 65 20 45 6E 67 00 00 00
Recon:	
PSW 234/2-8r	50 53 57 20 32 33 34 2F 32 2D 38 72 00

Hiermit ist codiert, um was für eine Einheit es sich handelt. Zu den oben bereits erwähnten Einheiten auch wieder die Daten, die in folgender Reihe eingetragen werden müssen, um eine Einheit zu verwandeln.

Tiger II:	39	1D	0B	04
Jagd Tiger:	46	1C	08	03
sIG 38(t)B:	4E	26	05	04
He162:	0A	63	06	0E
Ju87D:	16	63	07	0C
He177a:	1C	D8	09	0D
Bridge Eng:	4A	2D	07	02
PSW 234/2-8r:	6F	73	0A	08

Manche Einheiten können, um größere Strecken zu überbrücken, in einen Wagen einsteigen. Dazu muß das erste Feld von 00 zum Beispiel auf 56 (für Opel 6700) oder 57 (für SPW 250/1) geändert werden. Das zweite Feld gibt an, ob die Einheit momentan im Wagen sitzt oder nicht (01 - ja, sitzt im Wagen; 00 - nein, ist voll einsatzbereit).

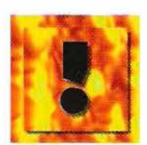
Das ist der Code für die Koordinaten. Da alle Karten unterschiedlich groß sind und über andere Länge/Breite-Verhältnisse verfügen, sollte man ein Flugzeug vorausschicken und dann die Koordinaten einer Bodeneinheit auf die des Flugzeugs abändern. Die Einheit „erscheint“ unter dem Flieger. Tja, Teleportation ist eben doch möglich.

Extrem wichtig ist Erfahrung, Kills, Sternchen und Stärke bei allen Einheiten. Diese Werte werden hier bestimmt und sind bei allen Einheiten gleich.

	Stärke	Erfahrung	Sternchen	Kills
norm.:	0A	00	00	00
Elite:	0F	63	05	3C

Sollte man trotz der obengenannten Veränderungen einmal nicht den gewünschten Erfolg erzielen, kann man immer noch Einheiten mehrfach hintereinander ziehen lassen, ohne daß der Computer dazwischen die Möglichkeit hätte, zu reagieren. Man ändert einfach die Kette 01 00 01 in 00 00 00 um (so läßt sich jedes Szenario in einem Zug durchspielen).

Allgemeine Tips:
Eine starke Luftwaffe ist äußerst empfehlenswert, sie dient der Aufklärung und ist so mobil, daß man begangene Fehler noch schnell ausbügeln kann. Außerdem eignen sich Tac.-Bomber zur Vernichtung von Panzern, Lev.-Bomber versenken Schiffe und rauben dem Gegner durch Angriffe auf Städte Prestige und Jäger sind um einiges besser als Flaks oder Anti-Aircrafts und können Soft-Targets immerhin noch schwer beschädigen.
Artillery sollte man immer in Zweier- oder Dreier-Gruppen angreifen lassen, so daß der Gegner nicht zurückschlagen kann, ohne einfachem oder gar doppelten Artillery-Beschuß ausgesetzt zu sein. Der Computer wird unter solchen Voraussetzungen niemals angreifen. Mit drei sIG 38(t)M lassen sich auch eingegrabene Geschützstellungen (Artillery und Flak nebeneinander) nahezu problemlos überwinden. Nebenher schickt man einen Panzer und/oder eine Infantry, um die eroberten Städte und Flughäfen auch einzunehmen.
Aufklärungseinheiten lassen sich hervorragend in Kombination mit Bombern einsetzen. Man durchbricht die feindlichen Linien und greift schlecht geschützte Städte an. Paratrooper könnten diesen Teil natürlich auch übernehmen, aber ihre Kampfwerte sind viel schlechter, und einmal am Boden, sind sie nahezu unbeweglich.



Hinweis: Alle Änderungen erfolgen auf eigene Verantwortung. Für eventuelle Folgeschäden übernimmt der Verlag keine Haftung.
Wir empfehlen Ihnen daher, den Spielstand vorher zu kopieren.

KURZTIPS

DESCENT

Wie bei allen 3D-Actionspielen, gibt es auch bei Descent einige Cheatcodes. Sie müssen zunächst GABBAGABBAHEY eingeben, um den Cheatmodus zu aktivieren. Folgende Eingaben zeigen dann Wirkung:

SCOURGE - alle Waffensysteme
MITZIAll - alle Schlüssel
RACERX - unverwundbar (an/aus)
GUILE - unsichtbar (an/aus)
TWILIGHT- Schilder aufladen
FARMERJOE - Levelsprung (+Zahl)

RISE OF THE ROBOTS

Rise of the Robots hat viele geheime Extraschläge. Wer sie noch nicht herausgefunden hat, sollte sich diese Tabelle ansehen:



THE CYBORG
Shoulder Barge
links, rechts, Feuer
Turbo Head-Butt
unten, oben, Feuer



THE LOADER
DoubleFork
rechts, rechts, Feuer



THE BUILDER
Pile Driver
unten, links, oben
BomberJump
unten, rechts, oben



THE CRUSHER
Pincer Mincer
unten, rechts, Feuer



THE MILITARY
Cyber Slash
links, rechts, Feuer
Catapult Spin
unten, oben, Feuer



THE SENTRY
Flying Jet Kick
unten, unten, Feuer

STRONGHOLD

Wenn Sie Stronghold mit STRONG DEBUG starten, so gelangen Sie in einen speziellen Cheat-Modus. Eine der Tastenkombinationen bringt eine Veränderung mit sich:

ALT-B:	verändert die Art des gegnerischen Gebäudes um 1
ALT-F:	verändert die Art des gegnerischen Gebäudes um 10
ALT-C:	verändert den am Bildschirm sichtbaren Charakter
ALT-K:	zerstört eine der feindlichen Festungen
ALT-P:	läßt einen Charakter eine Stufe aufsteigen
ALT-L:	erhöht den Level eines Charakters
ALT-Z:	zerstört mit sofortiger Wirkung feindliche Einheiten

LOLLYPOP

Sie kommen bei Lollypop einfach nicht weiter? Dann werfen Sie doch einen Blick auf die Levelcodes:

1) Underground:	A7IE7U
2) Rainy Forest:	BR3220
3) Spookville:	OFUJ5F
4) The Mansion:	QALXFH
5) Dreamland:	QWAXJ1
6) Frosty Land:	QWGJQQ
7) Candy Hill:	ONKBTP

NOVASTORM

Das Actiongame Novastorm beinhaltet einen speziellen Warpmodus. Nachdem Sie das Spiel gestartet haben (sobald das Raumschiff unter Ihrer Kontrolle ist), geben Sie TOMATOES ein. Jetzt werden Sie in einen Bonuslevel gebeamt, in dem sich alle Schüsse in Tomaten verwandeln. Hier können Sie alle Extrawaffen einsammeln, und nach diesem kurzen Intermezzo gelangen Sie in den letzten Level.

LORDS OF THE REALM

Wer bei Lords of the Realm wirklich effektiv spielen möchte, sollte folgende Einstellungen vornehmen bzw. in Betracht ziehen:
8 Felder mit Rindern (um die Bevölkerung zu ernähren)
2 Felder mit Schafen (um Geld zu verdienen)
2 Felder mit Getreide (um die Truppen zu ernähren)

INFERNO

Auch zu DIDs Weltraumballerei gibt es einen netten Cheat. Halten Sie einfach die rechte Shift-Taste gedrückt und geben Sie LOLIFE ein, sobald Sie sich im Cockpit befinden. Jetzt sollte die Meldung „Cheat-Enabled" erscheinen und Sie sind nun unverwundbar und haben unbegrenzte Waffen.

MAGIC CARPET

Um bei Magic Carpet in den Cheat-Modus zu gelangen, müssen Sie den fliegenden Teppich zum Stillstand bringen und zunächst „I" gefolgt von „RATTY" eingeben. Danach sind folgende Tasten belegt:
ALT-F1: alle Sprüche werden aktiviert
ALT-F2: Manakugeln werden erschaffen
ALT-F6: der Spieler wird völlig geheilt
ALT-F7: alle Gegner werden vernichtet
SHIFT-C: Sprung in den nächsten Level

QUARANTINE

Hier sind die Paßwörter für die ersten vier Level:
Level 1 - Omnicorp is all knowing
Level 2 - Keep the Opressor opressing
Level 3 - The meek shall inherit zilch
Level 4 - Have you had your hydergine today

AKTUELLE LESER CHARTS

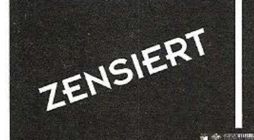
LESERCHARTS MS-DOS/CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	3	Wing Commander 3	Electronic Arts	2. Monat
2	neu	XXXX 2	id Software	1. Monat
3	neu	Novastorm	Psygnosis	1. Monat
4	1	BM Hattrick	Software 2000	4. Monat
5	6	Cyberia	Interplay	2. Monat
6	3	Colonization	MicroProse	4. Monat
7	neu	DSA2: Sternenschweif	Attic Software	1. Monat
8	neu	Ultima 8 - Pagan	Electronic Arts	1. Monat
9	4	Magic Carpet	Electronic Arts	3. Monat
10	13	X-Wing	LucasArts	4. Monat
11	12	System Shock	Electronic Arts	2. Monat
12	10	SimCity 2000	Maxis	4. Monat
13	2	Battle Isle 2	Blue Byte	4. Monat
14	neu	FIFA Soccer	Electronic Arts	1. Monat
15	neu	Comanche	NovaLogic	1. Monat
16	neu	Ecstatica	Psygnosis	1. Monat
17	neu	Kyrandia 3	Virgin	1. Monat
18	neu	Der Planer	Greenwood	1. Monat
19	neu	Rise of the Robots	Time Warner	1. Monat
20	10	Sam & Max	LucasArts	4. Monat
21	7	Die Siedler	Blue Byte	3. Monat
22	neu	Warcraft	Interplay	1. Monat
23	neu	Wing Commander Armada	Electronic Arts	1. Monat
24	neu	Anstoß	Ascon	1. Monat
25	neu	Der Clou	Max Design	1. Monat
26	neu	Little Big Adventure	Electronic Arts	1. Monat
27	neu	ST: Judgment Rites	Interplay	1. Monat
28	neu	Under a Killing Moon	Access	1. Monat
29	neu	Creature Shock	Virgin	1. Monat
30.	7	Theme Park	Electronic Arts	4. Monat

Viele werden sich bestimmt wundern, warum die Charts nun wieder anders aussehen als beim letzten Mal. Der Grund? Erstens gibt es mittlerweile wirklich keinen Grund mehr, zwischen CD-ROM und Diskette zu trennen, und zweitens sind diese Charts die Auswertung der zahlreichen Postkarten und Anrufe, die uns in den letzten vier Wochen erreicht haben.



1



2



3

Die Leser-Hitliste

Jetzt können Sie bei den Lesercharts noch einfacher mitwirken. Sie brauchen lediglich zum Telefonhörer zu greifen und folgende Nummer wählen:

(0190) 19 01 44
12 Sek. = 23 Pfennig/DeTeMedien

Folgen Sie anschließend den Ansagen, achten Sie aber bitte darauf, daß Sie beim betreffenden Spieletitel die entsprechende Nummer angeben. Der Sprachcomputer funktioniert nur bei korrekter Vorgehensweise. Kleines Beispiel: Bei Aces of the Deep müssen Sie sprechen: NULL, NULL, ZWEI!

Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas, geben Sie also unbedingt am Ende Ihren Namen und Ihre Adresse an! Zur Verlosung stehen an:

50 x DOOM - The Ultimate Techno

50 x Amberstar



Hitliste

000 1942 - The Pacific Air War
001 1990
002 Aces of the Deep
003 AEGIS: Guardian of the Fleet
004 Airlines
005 Al Qadim - The Genie's Curse
006 Aladdin
007 Alien Breed
008 Alien Legacy
009 Alien Logic
010 All New World of Lemmings
011 Alone in the Dark
012 Alone in the Dark 2
013 Alone in the Dark 3
014 Anstoß
015 Anstoß - World Cup Edition
016 Arcade Pool
017 Archon Ultra
018 Armored Fist
019 Aufschwung Ost
020 Battle Bugs
021 Battle Isle 2
022 Beneath a Steel Sky
023 Big Sea
024 Black Hawk
025 Bloodnet
026 Body Count
027 Bundesliga Manager Hattrick
028 Bureau 13
029 Burning Steel 2 - Guadalcanal
030 Campaign 2
031 Carriers at War 2
032 Castles 2
033 Central Intelligence
034 Christoph Kolumbus
035 Civilization
036 Colonization
037 Comanche
038 Commander Blood
039 Companions of Xanth
040 Cool Spot
041 Corridor 7
042 Cosmic Spacehead
043 Creature Shock
044 Critical Path
045 Crystal Caliburn
046 Cyberia
047 Cyberrace
048 Cyberwar
049 Cycle Mania
050 Cyclones
051 D-Day - The Beginning of the End
052 Dark Legions
053 Dark Sun - The Shattered Lands
054 Dark Sun 2: Wake of the Ravager
055 Das schwarze Auge 2 - Sternenschweif
056 Dawn Patrol
057 Death Gate
058 Death or Glory
059 Delta-V
060 Der Baulöwe
061 Der Clou
062 Der König der Löwen
063 Descent
064 Desert Strike
065 Die Höhlenwelt Saga
066 Die Sage von Nietoom
067 Diggers
068 Discoveries of the Deep
069 Discworld
070 Dominus
071 Dragon Lore
072 Dragon's Lair
073 Dragonsphere
074 Dreamweb
075 Dungeon Hack
076 Ecstatica
077 Empire Deluxe
078 Empire Soccer
079 Erben der Erde
080 Evasive Action
081 Eye of the Storm
082 F-14 Fleet Defender
083 F1
084 Falcon Gold
085 FIFA International Soccer
086 Flight Sim Toolkit
087 Front Page Sports Baseball '95
088 Front Page Sports Football '95
089 Frontier - Elite 2
090 Frontlines
091 Fury of the Furries
092 Gabriel Knight - Sins of the Fathers
093 Genesia
094 Goal!
095 Goblins 3
096 Gone Fishing
097 Guilty
098 Hammer of the Gods
099 Hanse - Die Expedition
100 Hardball 4
101 Harpoon 2
102 Heimdall 2
103 Hell
104 Hokum KA-50
105 Homey D. Clown
106 Hurra Deutschland
107 In Extremis
108 Inca 2 - Wiracocha
109 Incredible Toons
110 Inferno - The Odyssey Continues
111 Infinity One
112 Innocent Until Caught
113 Inordinate Desire
114 Inspektor Zebok: Das Erbe
115 International Tennis Open
116 Iron Helix
117 Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity
118 Jack Nicklaus Golf & Course Design
119 Jurassic Park
120 Kick Off 3
121 King's Quest 7
122 Kingmaker
123 Klik and Play
124 Labyrinth of Time
125 Lands of Lore
126 Lawnmower Man
127 Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge
128 Legend of Kyrandia: The Hand of Fate
129 Leisure Suit Larry 6: Shape up or Slip out
130 Lemmings
131 Litil Divil
132 Little Big Adventure
133 Loderunner - The Legend Returns
134 Lollypop
135 Lord of the Rings
136 Lords of the Realm
137 Last Files of Sherlock Holmes
138 Lothar Matthäus
139 Lothar Matthäus Super Soccer
140 Mad News
141 Magic Carpet
142 Magic of Endorio
143 Man Enough
144 Master of Magic
145 McDonaldland
146 Megamotion
147 Megarace
148 Menzoberranzon
149 Merchant Prince
150 Metal & Lace
151 Metaltech: Battledrome
152 Metaltech: Earthsiege
153 MicroMachines
154 Microcosm
155 Microsoft Space Simulator
156 Myst
157 NASCAR Racing
158 NCAA2 Basketball
159 NHL Hockey '95
160 Noctropolis
161 Nomad
162 Novastorm
163 Oldtimer
164 Outpost
165 Overlord
166 Oxyd Magnum
167 Pacific Strike
168 Panzer General
169 PGA Tour Golf 486
170 Pinball Dreams 2
171 Pinball Dreams Deluxe
172 Pinball Fantasies
173 Pizza Connection
174 Der Planer
175 Planet Football
176 Police Quest 4 - Open Season
177 Power Drive
178 Privateer
179 Profi Fußball Trainer
180 Project X
181 Psycho Pinball
182 Quantum Gate - No One Dreams Here
183 Quarantine
184 Quarter Pole
185 Quest for Glory - Shadows of Darkness
186 Railway Challenge
187 Rally
188 ranTrainer
189 Ravenloft - Strahd's Possession
190 Rebel Assault
191 Red Crystal
192 Retribution
193 Return to Zork
194 Reunion
195 Rings of Medusa Gold
196 Rise of the Robots
197 Robinson's Requiem
198 Royal Flush
199 Rüsselsheim
200 Sabre Team
201 Sam'n'Max
202 Schatz im Silbersee
203 Shadow Caster
204 Super Karts
205 Die Siedler
206 SimCity 2000
207 SimFarm
208 Simon the Sorcerer
208 Soccer Kid
209 Software Manager
210 Space Federation
211 Spaceship Warlock
212 SSN-21: Seawolf
213 Star Crusader
214 Star Trek 2 - Judgment Rites
215 Star Trek 25th Anniversary
216 Star Wars Chess
217 Strike Commander
218 Strike Squad
219 Striker
220 Subtrade
221 Subwar 2050
222 Superhero League of Hoboken
223 Surf Ninjas
224 System Shock
225 T.F.X.
226 Terminator Rampage
227 The Big Red Adventure
228 The Chaos Engine
229 The Elder Scrolls
230 The Grandest Fleet
231 The Hidden Below
232 The Horde
233 The Journeyman Project
234 The Psychotron
235 Theme Park
236 Tie Fighter
237 Tornado
238 Transport Tycoon
239 Tubular Worlds
240 U. S. Navy Fighters
241 UFO - Enemy Unknown
242 Ultima 8 - Pagan
243 Ultimate Body Blows
244 Ultimate Football
245 Under a Killing Moon
246 Universe
247 Unnatural Selection
248 Unnecessary Roughness
249 Virtuoso
250 Voyeur
251 Warcraft
252 Whale's Voyage
253 Who Shot Johnny Rock?
254 Wild Blue Yonder
255 Wing Commander 3
256 Wing Commander Armada
257 Wings of Glory
258 Wizard
259 Wolfpack
260 Woodruff & The Schnibble of Azimuth
261 World Cup Golf
262 World Cup USA '94
263 X-Wing
264 Zephyr
265 Zeppelin

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault von LucasArts, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Oft unterschätzt: Jurassic Park!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Rebel Assault	91%
2.	Cyberia	90%
3.	Creature Shock	90%
4.	Psycho Pinball	87%
5.	Pinball Fantasies	86%
6.	Silverball	85%
7.	Jurassic Park	82%
8.	MegaRace	82%
9.	Pinball Dreams	80%
10.	Dynablaster	75%

3D-Action

In diesem Genre liefern sich Magic Carpet und Descent ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen. In puncto Spieltiefe, Originalität und Grafik können beide Spiele Maßstäbe setzen.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Descent	92%
2.	Magic Carpet	92%
3.	System Shock	90%
4.	XXXX	90%
5.	XXXX 2	85%
6.	Shadow Caster	82%
7.	Terminator Rampage	80%
8.	The Hidden Below	69%
9.	Operation Bodycount	18%
–		

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima VIII: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Ultima 8 - Pagan	94%
2.	Ultima Underworld 2	93%
3.	Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4.	Lands of Lore	88%
5.	DSA 2	86%
6.	Menzoberranzan	85%
7.	Might & Magic 4	84%
8.	Dark Sun - Shattered Lands	84%
9.	The Elder Scrolls	82%
10.	Wizardry 7	81%

Adventures

Auf dem Adventure-Sektor herrscht dichtes Gedränge, doch die LucasArts-Knüller Sam & Max und Day of the Tentacle haben deutlich die Nase vor King`s Quest, Woodruff & Co.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Day of the Tentacle	92%
2.	Sam & Max	91%
3.	Indiana Jones 4	90%
4.	Woodruff & The Schnibble	89%
5.	King`s Quest 7	88%
6.	Discworld	87%
7.	Simon the Sorcerer	86%
8.	Gabriel Knight	86%
9.	Dragonsphere	85%
10.	Beneath a Steel Sky	85%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Aladdin	89%
2.	Cool Spot	84%
3.	Der König der Löwen	79%
4.	Flashback	77%
5.	Fury of the Furries	78%
6.	Gods	78%
7.	Prehistoric 2	78%
8.	Zool	76%
9.	James Pond 2	74%
10.	Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Echte Puristen werden hier sicherlich Flight 5.0 aufgrund des genialen Flugmodells an erster Stelle führen. Wir bevorzugen jedoch Strike Commander. Grund: mehr Action!

1. Strike Commander	94%
2. TFX	92%
3. Dawn Patrol	90%
4. Falcon 3.0	87%
5. Pacific Strike	87%
6. Comanche	85%
7. F15 Strike Eagle 3	85%
8. Aces of the Pacific	84%
9. 1942 - PAW	82%
10. Reach for the Skies	81%

Strategiespiele

MicroProse bürgt für Qualität: Colonization und Civilization sind die Referenzspiele auf diesem Sektor - vor allem durch die hervorragend eingebundenen wirtschaftlichen Elemente.

1. Colonization	93%
2. Civilization	90%
3. Battle Isle 2	90%
4. Dune 2	86%
5. Transport Tycoon	86%
6. Warcraft	86%
7. Lemmings 3	85%
8. UFO	85%
9. Master of Magic	85%
10. History Line	83%

Simulationen

In diesem Genre haben die Deutschen die Nase vorn. Nur SimCity 2000 kann die sportorientierten Bundesliga Manager Hattrick und Anstoß in den Schatten stellen.

1. SimCity 2000	93%
2. BMH	91%
3. Anstoß	89%
4. Anstoß - World Cup	87%
5. Theme Park	86%
6. Oldtimer	85%
7. Mad News	84%
8. Die Siedler	82%
9. Pizza Connection	81%
10. Aufschwung Ost	81%

Sportspiele

FIFA Soccer und Lothar Matthäus Super Soccer setzen Maßstäbe im Bereich der Fußball- und Sportspiele. Knapp dahinter die eher ruhige Sportart Golf mit Links 386pro.

1. FIFA Soccer	90%
2. Lothar Matth. Super Soccer	90%
3. Links 386pro	89%
4. NHL Hockey `95	88%
5. Hardball 4	87%
6. PGA Tour Golf	86%
7. Empire Soccer	85%
8. International Tennis Open	82%
9. Sensible Soccer	81%
10. Michael Jordan in Flight	80%

Rennspiele

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grafik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

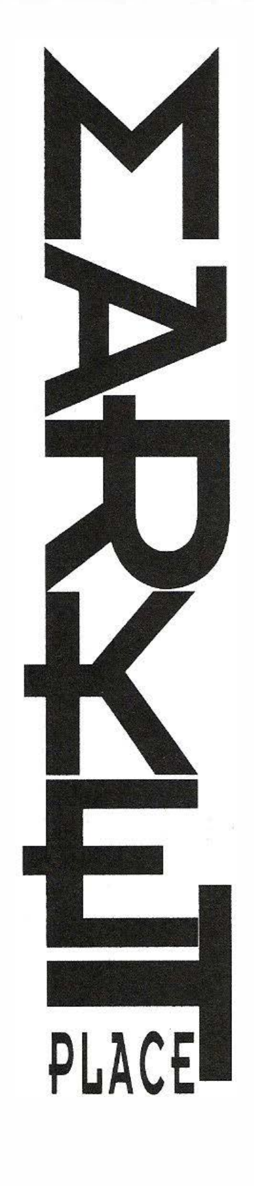
1. Indy Car Racing	89%
2. Formula One Grand Prix	87%
3. Nascar Racing	80%
4. Car & Driver	78%
5. Lotus - Ultimate	70%
6. Rally	69%
7. Grand Prix Unlimited	65%
8. Power Drive	47%
9. CycleMania	42%
10. F1	40%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

1. Wing Commander 3	96%
2. Privateer	92%
3. X-Wing	90%
4. Inferno	90%
5. Tie Fighter	85%
6. Star Crusader	82%
7. Frontier: Elite 2	81%
8. Wing Commander 2	81%
9. Wing Commander Armada	75%
10. Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.



BIETE HARDWARE

Verkaufe 386SX AST Premium II, 4 MB RAM, 3,5"- und 5,25"-Laufwerk, 14"-Monitor inkl. A-Train, VB DM 800,- Tel. 08083/1766

Verk. 85 MB Fp. (12ms), Original SoundBlaster Pro, S. Speed CD-ROM + Kon. Karte Tel. 04633/284 ab 18 Uhr

386DX40, 124 MB, 4 MB RAM mit Dbl. Speed CD-ROM + 5,25 + 3,5 Lw. + SoundBl. ohne Monitor, 5 Monate alt für DM 1.400,- Toni Klinsner, Hoflössnitzer Str. 60, 01445 Radebeul

Philips Single S. CD-ROM + Pro Audio Spectrum 16 + 5 CDs. 1/2 Jahr alt. NP DM 600,-, VB DM 350,- Tel. 09634/2972 Torsten

386DX40 MHz, VGA Trident 256 Colors bei 800x600, SVGA-Monitor 14" MPRII, 3,5 + 5,25 Zoll-Laufwerk (1,44/1,2 MB), 16 Bit Sound Galaxy Pro, Tastatur erw., s/w Tintenstrahldrucker, Windows 3.1, Dos 6.2, Works 2.0 (NP DM 5.000,-) f. DM 2.000,- bei KaufTopgame gratis!! Tel. 03501/756129, R. Maier, Varkausring 80, 01796 Pirna

486DX2/66, 2 Laufw., 4 MB RAM, 80 MB HDD, Monitor, Tintenstr.-Dr. (s/w), Orig. Software für DM 2.200,- Tel. 06081/59889

386DX40, 45 MB HD, 5,25 u. 3,5 Zoll-Lw., 4 MB RAM, 24 Nadel-Farbdrucker, 1 MB VGA Karte, 14"-Farbmonitor Tel. 07977/352 abends

386DX40, 4 MB RAM, 16 Bit SB Pro, 250 HDD, 3,5", 1 MB VGA, A.o.t.Deep, DM 1.480,- J. Kreutzberger, Weisser Weg 12, 98617 Meiningen

Verk. ISA Diamond Stealth 24 Bit SuperVGA-Grafikkarte. 3 Monate alt. Für DM 180,- VHB. Tel. 0451/55605

Amiga 500, 1 MB RAM, TV-Tuner, 2 Joysticks, Syndicate, GS 2000, M. Isl. 2, DM 550,-, Kreutzberger, Weisser Weg 12, 98617 Meiningen

i486DX/33, 4 MB, 170 MB, VGA 512K, 14"-M., 3,5", 5,25", SB Pro, Zubehör, Software DM 1.500,- Tel. 07423/4967

PC DX4, 8MB, 130HD, Triple CD-ROM, Hercules Dyn. 1 MB, 14"-Monitor, SB Pro., umfangr. Software DM 3.500,- Tel. 035753/12430

Verk. Motherboard 486 DX 33 MHz + 256 KB Cache (ausbaufähig!) Preis nach Vereinbarung Tel. 08233/92053

Verk. 486DX40 incl. Motherboard u. Kühler 256 KB AMI Bios DM 250,- Tel. 09188/2670 ab 14 Uhr

Verk. Board i486DX2/66 VL 256KB Cache incl. Strike Comm. + Speech + Data mit 8 MB RAM für DM 1.090,- Tel. 030/6767140

Netzwerk für PC, SNES mit 6 Spielen und 2 Controlpads, 120 MB Wechselfestplatte (defekt). Tel. 09951/5507

486SX25 Board + Contr. + VGA Karte DM 200,-, Starlord CD DV DM 40,-, Der Planer DM 40,-, Daniel Möllenbeck, Hofstatt 7, 35428 Langgöns

Neu AVM ISDN Controller A1 2x64kBit/s + DTrans f. Windows. Transfer mit 64.000 Bit/s DM 600,- ab 18 h Sven Tel. 09131/21435

PC 486DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB Grafikkarte CD-ROM-Lw., 420 MB HDD für DM 2.000,-, 210 MB HDD DM 170,- Tel. 036924/2347

486SX25, 4MB RAM, 250 MB Festpl., 2 Laufw. + CD-ROM, Sound Galaxy NX 2, Mouse, Tast., Software u.v. mehr. Ringo Mendel, Liskowstr. 37, 18059 Rostock

Board 386 DX40 + Controller + SVGA-Karte DM 239,-, 420 MB HDD DM 359,-, 3,5"-Laufwerk DM 55,-, Tel. 035751/13553 ab 17 Uhr

PC 386SX25 + viel Zubehör incl. Tisch NP DM 3.300,- (2 Jahre) VB DM 1.600,- Tel. 089/6093615 Fax 089/6098676

Orchid Gamewave 32 + ROM Update DM VB 250,- K. Hoffmann, WH7, Zi 230, 39106 Magdeburg

386SX/33, 2 MB RAM, 40 MB, mit 3,5"- u. 5,25"-Lw., Monitor 14", Maus, Tastatur + Software, 1 J. alt DM 899,- Tel. 0345/654400

Verkaufe hochwertigen PC m. 6 MB RAM, CD-ROM, SB, Mon. u. Software, Maurice Rothacker, Hinter den Bergen 14, 68766 Hockenheim

BIETE SOFTWARE



Tausche Blues Brothers, Prehistorik 2, Larry 6, Shadow Caster gegen A. oft. Deep, Alone 1, Earthsiege, Sam & Max nur dt. + Disk Michael Reusser, Allmendweg 15, 3114 Wichtrach, Schweiz

Verkaufe Original: Outpost DM 60,-, fast neu, WC Armada auf CD-ROM, fast neu, Tel. 089/6891321 Fax 089/687282

FIFA Sc. DM 40,-, Transport Tycoon DM 65,-, Internation Tennis Open DM 70,- alle CD. BMH DM 50,-, Patton Strikes Back DM 25,- auf Disk. Norbert Hulte Tel. 02595/9272

Verkaufe/tausche ca. 50 PC-Spiele, habe und suche Spiele aller Genres. K. Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg

Verkaufe oder tausche: Police Quest 4, Ultima 8, Syndicate und Jonathan je DM 50,- Tel. 0221/7003309

Verkaufe Space Quest 4 DM 45,-, Monkey Island 2 DM 45,-, Killing Cloud DM 10,- Tel. 06164/4039, 14-16 Uhr

Verkaufe King's Quest 6, Quest for Glory 3 und Comanche zu je DM 45,-, Augsburg Tel. 0821/995496

Verk./tausche FIFA Soccer, Strike Commander, Der Planer CD, Tom Long, Monkey Island 2. BMH, Indy 4 uva. Tel. 06078/4815

Armored Fist CD-ROM DM 70,-, Space Quest 1 CD-Version (256 Farben) DM 50,- Tobias Henscheid Tel. 02327/53358

Verk. Ambush at Sorinor, Civilization, Falcon 3, Tornado, Day of the Tentacle, Com., HI 14-18, BI + DDI, Indy 4, Joys. DM 30,- + 60,- Tel. 09401/5518

PC-Spiele im Original: Gun Boat, Day of the Tentacle DM 65,-, Stratego DM 40,-, Colonel's Bequest DM 30,-, Tel. 0541/83737

Verk. Quarantine, Pizza Con., Theme P. auch als CD-ROM, UFO, Day of the Tent., Rüsselsheim je DM 45,-, Tel. 030/6094028

Verk. Privateer, Eishockey M., SimCity 2000, Civil., Tornado, Syndicate, A-Train, Megarace je DM 45,- Tel. 030/6094028

Verk. Tornado, TFX, AOE, Aces, Dogfight, Redbaron (Mission) alles 3,5" für je DM 40,- Tel. 0391/7392874

Verkaufe Sam & Max und Tie Fighter zu je DM 50,-, Tel. 06701/7656 bitte nur ab 14 Uhr anrufen

Verkaufe X-Wing + Upgrade Kit 3,5" HD für DM 75,- Tel. 04106/68684

Verk. TFS, NHL, FIFA auf Disk für je DM 45,-, oder zus. für DM 120,- F. Hermerschmidt, Graskammer 3a, 18528 Bergen

Verk. UFO auf CD-ROM für DM 60,- und PC Cosmos für DM 50,- (beides Originale) Tel. 0911/764480

Verkaufe Anstoß m. World Cup Edition auf CD-ROM für DM 59,- für PC ab 17 Uhr Tel. 0711/5360890

PC-Originale: Privateer DM 50,-, F1 Domark DM 40,-, Seawolf SSN21 DM 50,- + Tastatur DM 40,- zu verkaufen Tel. 08223/3182

Verkaufe PC-Originale Ultima 7 II Serpent Isle, F15 Strike Eagle III Tel. 05052/2879 ab 15 Uhr

PC-Spiele: The Terminator 2029 und Robocop 3 zusammen DM 60,-, Abgabe auch einzeln je DM 30,- Tel. 033762/2765 ab 18 Uhr

Verk. Ultima 8, Strike Commander, Space Quest V, X-Wing + 1 Mission, Gabriel Knight, Flashback und Myst Tel. 0662/629961

Verk. System Shock DV CD DM 50,- u. Bundesl. Man Hattrick DM 40,- beide zus. DM 90,- Tausch mögl. Tel. 09771/4285

PC-Spiele: Indiana Jones, Kyrandia II, Theme Park, Day of Tentacle, Monkey Island II je DM 50,-, Tel. 08127/15070

Verkaufe PC-Spiel King's Quest 6, eventuell auch Tausch Tel. 09571/73436 ab 18 Uhr

Tausche FIFA Soccer und Sports Best (beides CD-ROM) sowie Syndicate und RAN Trainer Tel. 04155/6524

Tausche: Der Clou, Dogfight, Cannon Fodder, Mortal Kombat, Eishockey Manager, kostenlos Test Drive 3 Tel. 034381/42482

U8 CD dt. DM 35,-, Dawn Patrol CD dt. DM 35,-, System Shock DM 40,-, Magic Carpet DM 40,-, F15 3 DM 15,- Tel. 02505/3329

Verk. Win 3.1, PC Tools 7.1, Ways für Win 2.0, FIFA, SC2000! Nur Originale! Tel. 08742/8192

Verkaufe CD Blaster 2 mit 50 Spielen, King's Quest, St. DM 30,-, Stellar 7 und noch 8 andere CDs. M. Seeber, Rohnstedter Str. 13, 99718 Westgreußen

Pizza Connection, Bundesliga Manager Hattrick, Wing Commander Armada, Hanse, FIFA Soccer, Der Baulöwe, Rüsselsheim und 20 weitere Programme Tel. 02256/3143

Verkaufe Colonization VB DM 65,-. Suche billig PC-Spiele zu kaufen (v. a. Civil. usw.) Tel. 08251/1016

Tausche Magic Carpet DV gegen gleichwert. CD-Spiel (z. B. Wing Commander 3 o. ö.) Telefon 02307/43484

Verk. Speed Pack incl. Chicago 90 + Highway Patrol II DM 15,- orig., R. Mannek, Brückenweg 1, 52372 Kreuzau

Verk. Original One Must Fall + Strategieheft. Tie Fighter, Rebel Assault je DM 50,- Tel. 03361/4956 Falko

Verk. Strike Commander DM 45,-, Alone 2 DM 45,-, Privateer DM 50,-, Mad TV DM 20,-, Benjamin Kuch Tel. 07134/4510

Verkaufe alle meine PC-Spiele DM 30,- bis DM 80,- nur Originale. Tobias Nunberger, Dieselstr. 15, 80993 München Tel. 089/1414349

Verk. Original-Spiele mit Verpackung, 3,5/deut. KGB, Street Fighter II, X-Wing je DM 35,- Thomas Weese, Friedrichstr. 5, 39418 Neundorf

Verkaufe PC-Originale: Subwar 2050 CD DM 50,- bis DM 70,-, The Box I DM 55,- bis DM 75,-. Ab 14 Uhr Tel. 02261/74253

Verk. Wing Com 3 DM 60,-, Tie Fighter Disk DM 50,-, FIFA Soccer Disk DM 50,- Tel. 03576/205634 Rico

Verkaufe billig PC-Spiele (Orig.)! Liste gegen DM 1,-. M. Sood, Gemarkenstr. 26, 45147 Essen (frank. Rückumschlag)

CD Subwar DM 50,-, 3,5" Comanche + Mis1 + Mis2 DM 60,-, F14 Fleet Def. u.a. VB, suche CD-ROMs Tel/Fax 036625/20300

Verkaufe Rebel Assault, Comanche, FIFA Soccer, Outpost, Sim Farm, Privateer, Strike C. und mehr Tel. 09335/585 ab 19 Uhr

Verk. orig. Oldtimer Teil 2 (auf CD-ROM) für DM 50,- Tel. 02922/82131

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Verkaufe Kopierstationen für SNES und Mega Drive!! Tel. 05731/96596 oder 49451

Verkaufe Stunt Island (Disk) für DM 40,- (dt. Vers.) und Ecstatica (CD-ROM) + Lös. für DM 60,- Tel. 08041/41103

Verk. X-Wing zu DM 40,-, Syndicate DM 40,- u. Mission Disk DM 20,-, Eye of the Beholder-Trilogie CD zu DM 40,- Tel. 03341/421297 Andreas

Verk. Under a Killing Moon DM 70,-, Privateer + Speech, Novastorm, Iron Helix, The 7th Guest, Mad Dog 2, Megarace a DM 45,- uva. für DM 35,- Tel. 030/6767140

Verk. Privateer, Comanche, WC Academy zu je DM 40,-, Pri. Righteous Fire u. Speech Pack zu je DM 20,- Tel. 03341/421297

Verkaufe TFX, Dawn Patrol, Comanche, alle auf 3,5" HD je DM 65,- Tel. 037608/21225 ab 18 Uhr Sven

Verkaufe Game Boy-Spiele und Netzgerät für Game Boy. Florian Riehle Tel. 07331/61990

Verk. Sam & Max (3,5 DV) DM 70,- u. X-Wing 3,5 für DM 60,- Tel. 03334/51473

Verkaufe PC-Spiele (Orig.) z. B. Privateer komp., WCI komp., WCII komp., GS 2000 komp., Task Force usw. Tel. 03546/2537

Orig. BM Hattrick DM 50,-, Anstoß DM 40,-, Lands of Lore DM 40,-, Hannibal DM 30,-, Hanse Deluxe DM 35,-, SP301 DM 25,-. Lutz Tel. 06051/66883

Verk. X-Wing + alle Zusatz-Disks DM 60,-, Last Vikings + Space Hulk + WC Ac. Zusammen DM 50,- Tel. 07403/541 Andreas

Verk. Alone i. t. Dark 2 DM 35,-, Alone i. t. Dark DM 30,-, Lemmings 2 DM 20,- Tel. 09342/59097

Verk. f. PC Rebel Assault DM 40,-, Transworld DM 15,-, Red Baron DM 42,-, Sim Farm DM 40,-, Rally DM 25,-, Tel. 06404/4240

SUCHE SOFTWARE



Suche Jordan in Flight. Bitte Angebote an Silko Nitsche. Buchenweg 15a, 02994 Bernsdorf

Suche günstig: TFX CD, Indy Car + Data Disks, M. Machines u. a. (CD) Spiele, A. Blunk, Dorfstr. 45, 19348 Uenze

Suche dringend Police Quest 3, Tel. 02802/1678 ab 14 Uhr

Suche dringend Dungeon Master für PC. M. Birk, Uferweg 24, 63571 Gelnhausen

SONSTIGES

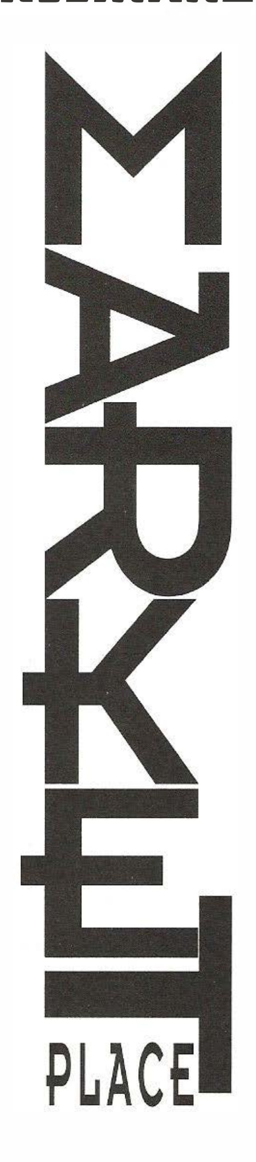


Eishockey Manager, Bundesliga Manager Hattrick, 1990 u. 20 weitere Programme für Amiga. Tel. 02256/3143

Superneue Mailbox: Voodoo Box! Topaktionen u. viele Files! Netze! 22h-6h (nicht früher callen) Tel. 0711/425815

Der PC PD User Club sucht Mitglieder! Gratis Infodisk bei: T. Hosenbein, Herner Str. 277, 44809 Bochum

Mit dem PC nebenbei Geld verdienen? Info gegen DM 1,- Rückumschlag von W. Pridat, Ihlestr. 38 C, 22119 Hamburg



Topnebenverdienst vom Schreibtisch, keine Vers. ect., kostenlose Info H. Ruschel, Im Wokelsberg 7a, 55595 Bockenau

Verkaufe Game Boy + 4 Spiele (WWF, Tetris, R Type, Robocop) + Dialogkabel + Kopfhörer DM 120,- Tel. 04246/1464

Tausche Game Gear M. Mickey Mouse + Sonic gegen PC CD-ROM Cyberia od. verkaufe für DM 130,- Tel. 06661/4254

Seriöse Heimarbeit! Info gegen DM 1,- Rückumschlag! C. Suh, Louise Schroeder Str. 15, 30627 Hannover

Hohe Qualität - günstige Preise beim Diskettenkauf! Preisliste anfordern! M. Alterbaum, Werseweg 68, 59269 Beckum

Top Nebenverdienst! Gratis Info geg. Rückumschlag an: I. Griefahn, Dorfstr. 1, 06895 Kopnick

CD-ROM: Verkaufe/kaufe neue u. ältere Spiele auf CD. Schreibt an: W. Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 85049 Ingolstadt

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Verkaufe Kopierstationen für SNES und Mega Drive!! Tel. 05731/96596 oder 49451

Verkaufe günstig QIC 80 Streamerbänder Tel. 0521/162697

Sie finden Ihren Computer auch ziemlich langweilig, wir haben die absolute Megalösung! Mein Unternehmen ändert das Aussehen Ihres Computers, der Maus, des Telefons usw. Wir designen mit Hilfe des Pinsels und der Airbrush. Die Palette reicht von schlicht bis hypermodern. Rufen Sie an oder schreiben Sie uns. (Infozusendung gegen DM 2,- RP legen wir noch ein Foto eines Objektes bei). Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal Tel. 09628/735

Hi Freaks! Verkaufe über 500 Lösungen. Fordert Gratisliste. Sonderangebote: Jede Lösung DM 5,- + DM 3,- Porto zum Gesamtbetrag. Telefonbestellung; Di.-Fr. zw. 14.30 und 19 Uhr. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal Tel. 09628/735

Coupon Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Das Ding mit de

Nachdem die Idee mit den Gobliiins, Gobliins und Goblins nicht mehr ganz so erfolgsversprechend war, machten sich die Programmierer des französischen Softwarehauses Coktel Vision auf, in einem anderen Spielgenre den Fuß auf den Boden zu bekommen. Woodruff and the Schnibble of Azimuth, das Ding mit dem unaussprechlichen Namen, wendet sich vor allem an Freunde schräghumoriger Adventures und schlägt damit in die gleiche Kerbe wie Sam & Max oder Day of the Tentacle.

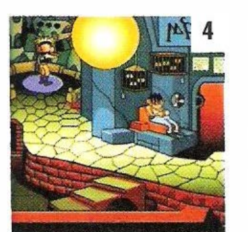


em Schniedel...

Nach überschwellenden Grafikorgien wie King´s Quest 7 reichen saftige Puzzles und eine witzige Story allein freilich nicht mehr, um im Wettbewerb mithalten zu können. Deshalb wird auch bei Woodruff von vornherein dick aufgetragen: zur Mindestanforderung in Form eines 486ers mit 4MB und SuperVGA-Karte kommt noch Microsoft Windows 3.1, und als ob das nicht genug wäre, ist letzteres außerdem mit der 32 Bit-Erweiterung WIN-G aufzurüsten (im Lieferumfang enthalten!). Erscheint das Programm-Icon dann aber als startbares Symbol im Programm-Manager, kann Sie nur noch ein schlecht installierter Sound- oder Grafiktreiber vom Spielvergnügen abhalten.
Die Spielfigur, die über die zahlreichen SuperVGA-Hintergründe gelenkt werden muß, heißt Woodruff (sprich: Wudruff) und erinnert stark an die Witzfiguren der beliebten Goblins-Reihe. Konnte man die Goblins aber noch eher in das Genre "Denkspiel" einordnen, so gilt es diesmal, ein echtes Adventure zu lösen. Als Rahmenhandlung wurde ein farbenfrohes (?) Szenario, einige hundert Jahre nach dem Atomkrieg, gewählt. In einer Stadt, deren Namen nur aus Schnalzlauten besteht, residieren die letzten Überlebenden der menschlichen Rasse zusammen mit einem friedlichen Mutanten-Volk namens Boozook. Daß die Stadt mit dem unaussprechlichen Namen ursprünglich mal von den Boozooks erbaut wurde, und daß die Menschen dort eigentlich nur Gäste sind, stört unsere Nachkommen wenig: Mit eiserner Faust regiert ein menschlicher Diktator - "Der Obersack" - die Stadt, quält die Bewohner mit extrem langweiligem Kabelfernsehprogramm und läßt die Boozooks, wenn überhaupt, nur als Sklaven arbeiten. Der Rat der Weisen, der die Stadt vor dem Einfall der Menschen klug und mit viel sanfter Magie regierte, ist zwar noch körperlich existent, aber handlungsunfähig. Ihre Aufgabe ist es deshalb, die alten Zustände wiederherzustellen und den Obersack ein für allemal zu entmachten.

Mit Herz und Busen

Leicht ist diese Aufgabe natürlich nicht, denn bei Coktel Vision hat man sich einiges einfallen lassen, um Sie mehrere Tage oder Wochen bei der Stange zu halten. Zu Beginn weiß man nur wenig über Woodruffs große Aufgabe: Dr. Azimuth, der Adoptivvater Woodruffs, wurde entführt, und man steht relativ belämmert vor Azimuths Haus herum - nicht einmal des Lesens ist Woodruff mächtig. Es gilt, verschiedene kleine Puz-



In der Stadt der Boozooks gibt es alles, was eine moderne Metropole braucht: 1. Der Turm der Weisen fungiert als eine Art Rathaus. 2. Am Denkmalsplatz wird den Helden der „großen Schlacht" gedacht - hier reist Woodruff in der Zeit zurück und trifft den in Stein gehauenen Stadtgründer. 3. Der Gefängnisplatz. Auf Bild 4 sieht man das Einstellungsbüro der Fabrik und die örtliche Zoohandlung.

Einige Charaktere

DER RAT DER WEISEN

Erst wenn Woodruff den Rat der Weisen wieder (wie hier) vereinigt hat, kann er am Stuhl des Obersacks sägen. Jeder einzelne der hier anwesenden Boozooks braucht seine spezielle Zaubersilbe, die er vergessen hat. Woodruffs Aufgabe ist es, ihre unausprechlichen Silben wiederzufinden.

MADAME VOLL&GANS

Was für ein Prachtweib! Und wie gut hat es die Natur hier nur gemeint! Ganz klar, daß bei diesem Anblick Woodruffs Herz um einige Oktaven höher schlägt. Nur leider muß unser Held aus der Zeitung erfahren, daß Frau Voll&Gans mit dem Obersack liiert ist. Kann er ihr Herz gewinnen?

DER OBERSACK

Ein mächtiger Gegner, mit dem sich Woodruff hier anlegt. Mit stählerner Hand herrscht der Obersack über die Stadt - und gut beschützt ist er noch dazu. Woodruff muß viele Stunden und Tage an saftigen Puzzles rätseln, bis er die Chance bekommt, dem Obersack eins überzubraten - dann aber gewaltig!

DER SCHNIBBLE

Nicht daß es aus jugendschutzrechtlichen Gründen unmöglich wäre, den Schnibble hier abzubilden. Im Gegenteil, denn der Schnibble ist eine Art übersinnliches Wesen, das eines Tages alle Menschen "glücklich machen wird". Woodruff muß ihn aufspüren, um den Boozooks die Freiheit zu bringen.

WOODRUFF

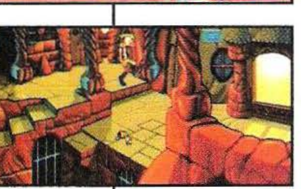
So muß ein Held aussehen - und nicht anders! Eigentlich ist Woodruff noch im Vorschulalter, aber ein Zauber von Dr. Azimuth hat seinen Körper bis ins Stadium eines Jünglings altern lassen. Während seines großen Abenteuers lernt er sehr viel über das Erwachsensein hinzu.

DR. AZIMUTH

Schon am Spieltitel erkennt man, daß Dr. Azimuth etwas mit dem geheimnisvollen Schnibble zu tun hat. Er ist der Ziehvater Woodruffs und ein erfolgreicher "Schnibble-Forscher". Leider wurde er von den Schergen des Obersacks entführt. Kann Woodruff ihn befreien?







Von Fingus zu Woodruff

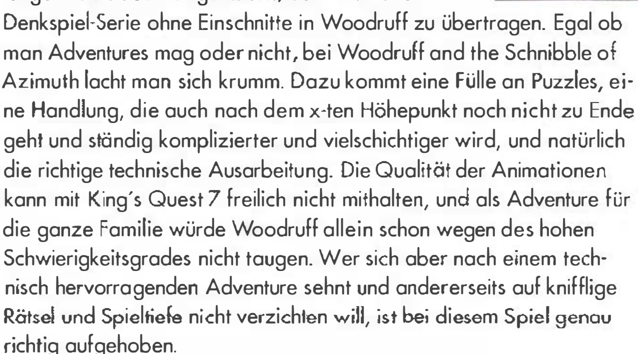
Die Spielidee ist neu, der Stil aber derselbe: die Goblins hatten nicht zuletzt wegen ihres witzigen Aussehens so viel Erfolg bei den Spiele-Freaks. Wer Woodruff ond the Schnibble of Azimuth sieht, weiß sofort, aus welcher Feder die witzigen Charaktere mit den krummen Beinchen stammen.

zles zu lösen, bis die Lehrerin der Stadt Woodruff schließlich das Lesen beibringt und das Abenteuer dann richtig losgeht: die Aufgaben des alleingelassenen Kindes (der durch einen Zauber Azimuths wie ein Erwachsener aussieht) sind es, Dr. Azimuth zu finden, den Rat der weisen Boozooks wieder zusammenzuführen und überdies hinter das Geheimnis des "Schnibbles" zu kommen, der allerdings nicht als Kosename für ein bestimmtes Körperteil steht, sondern für eine Art Messias der unterdrückten Boozooks.

Im Laufe seines Abenteuers muß Woodruff das Zaubern erlernen, in der Zeit zurückreisen, er verliebt sich außerdem unsterblich in die Moderatorin der "Herz und Busen"-Show, welche allerdings mit dem Obersack auf viel zu gutem Fuße steht, und er bekommt unzählige Weisheiten über das Leben in der Obersack-Bürokratie vermittelt, die natürlich allesamt prall aus dem "richtigen" Leben stammen.



Im Club der guten Sitten walten die Zensoren ihrer aufregenden Tätigkeit. Der Papagei unten links im Bild verhilft Woodruff dazu, in diesen seltsamen Verein eingelassen zu werden.



Der Rat der Weisen muß wieder zusammengebracht werden - nur leider ist keiner von Ihnen zu Hause. Woodruff muß jeden einzelnen erst ausfindig machen.

Statement

Für Coktel Vision war es höchste Zeit, ihr Goblins-Pferd abzusatteln und auf ein neues Genre zu setzen. Der Einstand der Goblins-Programmierer in der Riege der Adventure-Macher ist auch mehr als gelungen: Sie haben es geschafft, den Witz ihrer Denkspiel-Serie ohne Einschnitte in Woodruff zu übertragen. Egal ob man Adventures mag oder nicht, bei Woodruff and the Schnibble of Azimuth lacht man sich krumm. Dazu kommt eine Fülle an Puzzles, eine Handlung, die auch nach dem x-ten Höhepunkt noch nicht zu Ende geht und ständig komplizierter und vielschichtiger wird, und natürlich die richtige technische Ausarbeitung. Die Qualität der Animationen kann mit King's Quest 7 freilich nicht mithalten, und als Adventure für die ganze Familie würde Woodruff allein schon wegen des hohen Schwierigkeitsgrades nicht taugen. Wer sich aber nach einem technisch hervorragenden Adventure sehnt und andererseits auf knifflige Rätsel und Spieltiefe nicht verzichten will, ist bei diesem Spiel genau richtig aufgehoben.



Das Rotlichtviertel darf nicht fehlen - aber keine falschen Hoffnungen! Die leicht bekleidete Boozook-Dame legt nicht noch mehr ab...

"Schnibbellll!"

Technisch gesehen könnte man an Woodruff kaum noch etwas besser machen: anhand dieses Adventures deutet sich klar an, welche tragende Rolle dem Sound bei zeitgemäßen Spielen zukommt. Die perfekt zu den Lippenbewegungen der skurrilen Goblins-Figuren passende Sprachausgabe macht das Geschehen lebensechter als jede noch so gelungene Zeichentrickanimation - bei jedem erstickt in das Mikrofon gehauchten "Schnibbellll", das in die Hintergrundmusik gemischt wurde, fließt einem ein eiskalter Schauer über den Rücken. Die Grafik mit 640 x 480 Bildpunkten tut ein weiteres: alle Figuren sind witzig gezeichnet und detailreich animiert - vor allem auf die Hauptfigur wurde viel Wert gelegt. Woodruff verwandelt sich im Laufe des Spiels in ein Kind, einen Greis und sogar in eine Blondine. In den Pausen - wenn der Spieler mal die Hand von der Maus läßt - vertreibt er sich die Langeweile mit Walkmanhören oder sonstigem Unfug. Besonders bemerkenswert ist auch die deutsche Übersetzung des englischsprachigen Originalspiels. Anstatt nur die Bildschirmtexte ins Deutsche zu übersetzen - was bei Woodruff ja gar nicht ginge, da jeder Satz ausschließlich in gesprochener Form auf der CD-ROM vorliegt - wird in Deutschland eine eigens synchronisierte Version erscheinen. Überflüssig zu erwähnen, daß eine Disketten-version nicht geplant ist.

Thomas Borovskis ■

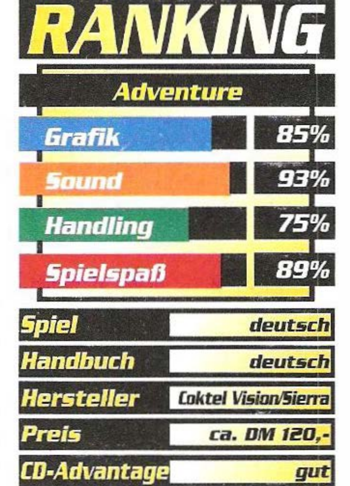


VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 550 MB	Audio

REQUIRED
486, 4MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8MB RAM, Windows 3.11, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



Guilty

Zwei gegen de

Getreu dem Motto „Unkraut vergeht nicht" meldet sich Innocent Until Caught-Held Jack T. Ladd in einem neuen Psygnosis-Adventure zurück. Diesmal kommt er aber nicht allein, sondern in charmanter weiblicher Begleitung.

Zu Beginn des letzten Jahres wagte Psygnosis den Einstieg ins Adventure-Genre. Die Hauptrolle spielte schon damals der Gelegenheitskriminelle Jack T. Ladd, der in die Fänge des Finanzamts geriet und seine immensen Steuerschulden mit kleineren Delikten finanzieren mußte. Inzwischen macht der unerschrockene Draufgänger längst wieder die Galaxis auf eigene Rechnung unsicher. Pech für ihn, daß er bei einer seiner dubiosen Aktionen von der Föderationspolizei-Fahnderin Ysanne Andropath geschnappt wird. Wie die (Liebes-)Geschichte um die überzeugte Feministin („Testosteron heißt soviel wie Ärger!") und dem liebenswürdigen Macho („Bullenweib!") weitergeht, hängt



entscheidend davon ab, für welchen der beiden Sie sich anfangs entscheiden. Die Story verläuft je nach gewähltem Helden anders; zwar werden die gleichen Schauplätze - in unterschiedlicher Reihenfolge - abgeklappert, allerdings taucht kein einziges Puzzle zweimal auf. Als übergeordnetes Ziel muß die Menschheit vor außerirdischen Invasoren bewahrt werden - und wie es sich für ein anständiges Happy-End gehört, liegen sich die ungleichen Akteure am Schluß freudetrunken in den Armen.





Die beiden Hauptdarsteller sind nie um einen mehr oder weniger passenden Kalauer verlegen.





Gerenderte Sequenzen und handgemalte Hintergründe gehören zu den Pluspunkten in Sachen Grafik.





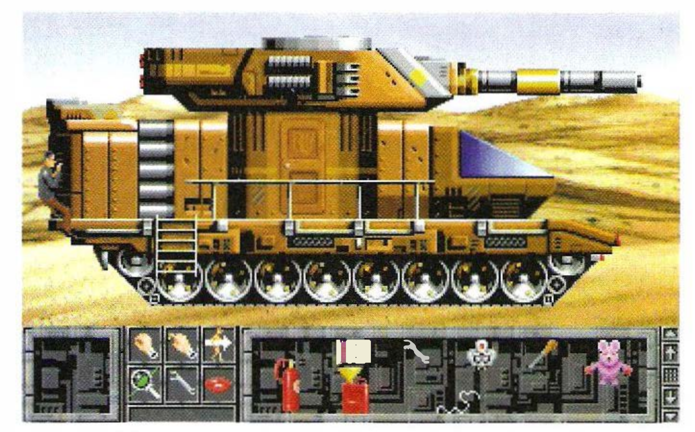
Kaum zu glauben, daß Ysanne und Jack nach turbulenten Ereignissen doch noch zueinander finden.

Was sich liebt, das neckt sich

Die beiden Hauptdarsteller wecken in ihrem Auftreten Erinnerungen an Indiana Jones und die resolute Sophia Hapgood, die in Fate of Atlantis



Daß Ysonne vom anderen Geschlecht nicht allzuviel hält, läßt sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit durchblicken.



Psygnosis fährt starke Geschütze auf: Guilty dürfte wesentlich mehr Freunde finden als das eher schwache Innocent Until Caught.

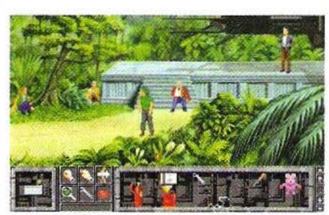
Statement

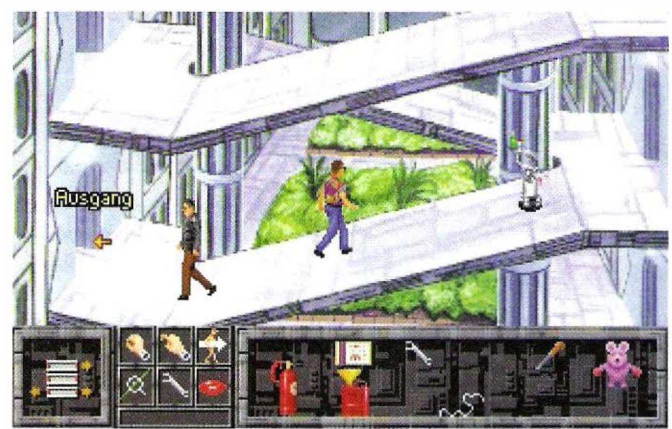


Es gibt sie also noch, die guten alten Adventures traditioneller Machart. Keine Videos, kein SuperVGA-Ramsch, sondern bodenständige Puzzles und hochwertige 256-Farben-Grafik werden hier aufgeboten. Guilty hat im Vergleich zu seinem Urahnen vor allem in Sachen Rätsel und Optik deutlich an Klasse gewonnen. Die teils recht frivolen Sprüche sind auch nicht mehr ganz so abgedroschen wie beim ersten Teil. Wer für ein bis zwei Abende (mehr gibt das Spiel nicht her) einen amüsanten Zeitvertreib sucht, ist mit Guilty gut beraten.

… Rest der Welt







Bei vielen Szenen fühlt man sich unweigerlich an Beneath a Steel Sky und Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis erinnert.

ebenfalls nicht gerade zimperlich miteinander umgingen. Von derlei herzerfrischenden Sticheleien leben auch die Dialoge: Die Bildschirmtexte wurden treffsicher (mit gelegentlichen Aussetzern im grammatikalischen Bereich) ins Deutsche übersetzt, während die sehr gute Sprachausgabe im englischen Original belassen wurde.
Weitgehend unverändert präsentiert sich die mausgesteuerte Benutzeroberfläche: Sechs Icons, ein Inventory am unteren Bildschirmrand und ein einfacher Lageplan samt aller möglichen Ausgänge gewährleisten einfachste Bedienung. Sobald der Cursor ein interessantes Objekt streift, wird dessen Name eingeblendet. Winzige Schalter, Schraubenzieher oder Essenskügelchen entdeckt man oft erst nach ausgiebigem Absuchen der Grafiken. Wer allerdings fündig wird, löst die nicht sonderlich schwierigen Puzzles im Handumdrehen.









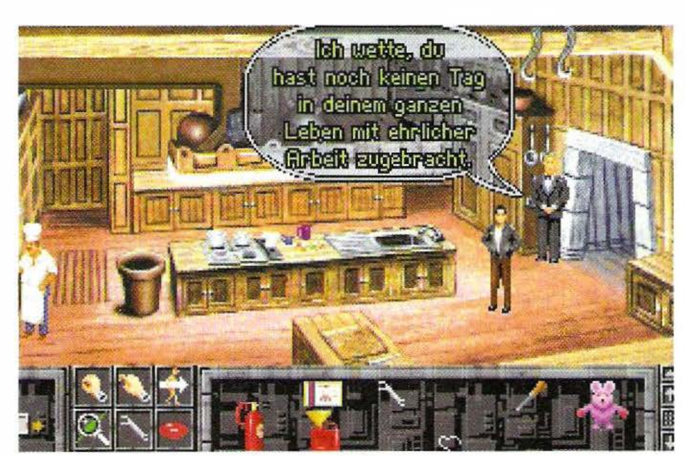
Den aus Innocent Until Caught bekannten Gesprächsverlauf kann man teilweise mit Multiple-Choice-Antworten bzw. -fragen verändern.

Diese vielbemängelte Unart von Innocent Until Caught wurde leider nicht behoben.

Verbesserte Technik

Computerspieler sind schon ein reichlich verwöhntes Pack: Kaum sind die ersten Super-VGA-Adventures auf dem Markt, verzieht man bei jedem herkömmlichen 320 x 200-Pixel-Programm argwöhnisch das Gesicht. Gegenüber dem mittelprächtigen Vorgänger hat sich dennoch einiges getan: Die Bilder haben inzwischen ein Niveau erreicht, das sich durchaus mit Beneath a Steel Sky oder Indiana Jones 4 vergleichen läßt. Zusätzliche Zwischensequenzen und eingestreute, gerenderte Grafik-Elemente können zwar mit Kyrandia 3 und Konsorten keinesfalls mithalten, sind aber ein deutlicher Fortschritt innerhalb der Serie. Weniger berauschend ist die Qualität des Soundtracks, der nach wie vor zwischen „unerträglich" und „ganz nett" vor sich hindümpelt.

Petra Maueröder ■



Nach einem unglücklichen Intermezzo im Casino wird der bemitleidenswerte Jack T. Ladd zum wenig angenehmen Küchendienst verdonnert.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 254 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

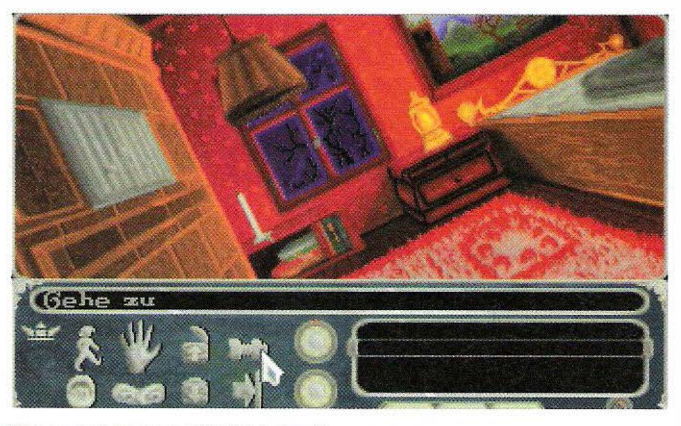
Adventure

Grafik	70%
Sound	50%
Handling	65%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend



Die mehr als umständliche Benutzeroberfläche verleidet auch dem geduldigsten Spieler den Spaß am Programm. Um eine Funktion auszuführen, muß viel geklickt werden.



Gleich das erste Bild erstrahlt aus einem ungewöhnlichen Kamerawinkel. Die Grafik ist wohl eher funktionell als optisch beeindruckend. Soviel zum Thema „Über 100 Räume in den unglaublichsten Perspektiven"...



Ohne jegliche Einflußmöglichkeit muß man die meist langweiligen Bildschirmtexte über sich ergehen lassen.



Ich glaub´, ich steh´ im Wald: Marco irrt durch das Gebüsch des angrenzenden Wäldchens.

Die Sage von Nietoom

Es war einmal

Deutschlands Spielehersteller-Landschaft wird bunter: Ein junges Team, das sich den Namen 4th Generation Studios gegeben hat, startet seine Aktivitäten mit einem geheimnisvollen CD-ROM-Grafik-Adventure.

Von seinem geliebten Großvater Wando erfährt Hauptdarsteller Marco Einzelheiten zu der Sage von Nietoom und beschließt, dieser Legende auf den Grund zu gehen. Mit diesem Satz ist die Hintergrundstory bereits hinreichend beschrieben. Wesentlich interessanter als das seichte Fantasy-Drumherum ist die technische Seite dieses konventionellen Adventures, dessen Bildschirm sich wie gewohnt aus Iconfeld, Inventory und einem Grafikfenster zusammensetzt. Auf der Verpackung rühmt der Hersteller die „100% handgezeichnete VGA-Grafik". Mit



Im Haus seines unlängst verstorbenen Opas läßt Marco Dutzende von mehr oder weniger interessanten Gegenständen mitgehen.

Verlaub: Das sieht man. Zu Zeiten eines Zak McKracken oder King´s Quest 4 hätten die detail-, farb- und animationslosen Bilder noch mithalten können; heutzutage sorgen die Arbeiten des Künstlers nur noch für ungläubiges Kopfschütteln. Von „Animation" kann angesichts der hölzernen Gangart des Hauptdarstellers wohl kaum die Rede sein. Der Musiker versteht offensichtlich etwas mehr von seinem Job, aber Atmosphäre läßt auch der dröge Sound nicht aufkommen.

Wieso einfach, wenn´s auch kompliziert geht, mögen sich die Programmierer hingegen bei der Gestaltung der Benutzeroberfläche gedacht haben. Selbst für einfachste Aktionen muß die Maustaste drei- bis viermal bemüht werden. Praktisch jedes andere Adventure „weiß" beim Anklicken einer Tür automatisch, daß man diese öffnen möchte. Intro und Abspann beinhalten im übrigen Sprachausgabe, während man sich im eigentlichen Spiel mit dünnen Bildschirm-Dialogen über Wasser halten muß.

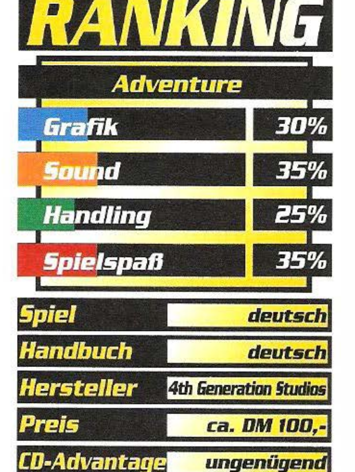
Petra Maueröder ■

Statement



An diesem sagenhaft schlechten Programm sind anscheinend mehrere Jahre abendländischer Adventure-Kultur spurlos vorübergegangen. Ob die Nietoom-Puzzles nun sonderlich aufregend oder eher von durchschnittlicher Güte sind, spielt letzten Endes keine Rolle: Es ist höchst frustrierend, ein technisch minderwertiges Programm auf einem für viel Geld aufgemotzten PC zu spielen. Lediglich die Ladezeiten der CD-ROM erinnern einen daran, daß das Spiel aus diesem Jahrzehnt stammt.







Hardball 4

Streikbrecher

Eine der traditionsreichsten Sportarten Amerikas mußte in den vergangenen Wochen einen herben Rückschlag hinnehmen. Die Spielervereinigung der Major League hatte zum Streik aufgerufen!

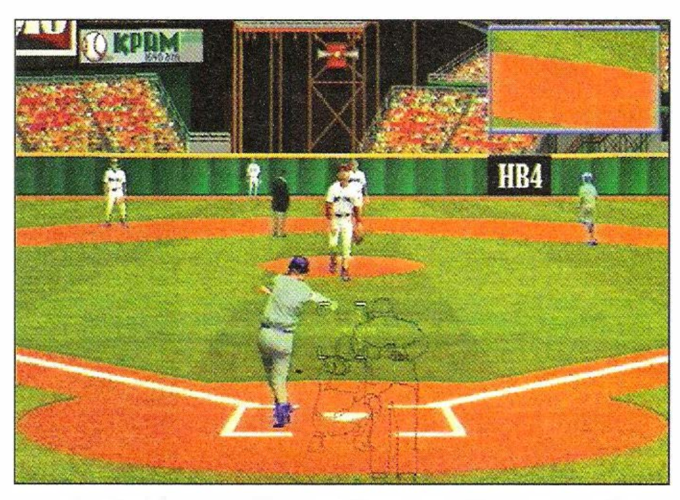
Die Computerspiele-Industrie berührt das natürlich nur langfristig, denn für viele hat die uramerikanische Sportart kaum an Reiz verloren - das gilt zumindest für die Vereinigten Staaten. Hier in Deutschland wird Hardball 4, trotz aller technischen Finessen und grafischen Details, nicht viel mehr als einen Blumentopf gewinnen; der Markt ist einfach zu fußballorientiert.

Für jedermann

Hardball 4 hebt sich gegenüber allen Konkurrenten in erster Linie durch die exzellente SVGA-Grafik ab. Hier wurden keine Kompromisse geschlossen, d. h. auch der Gesamtüberblick wird - im Gegensatz zu Front Page Sports Baseball 95 - in einer Auflösung von 640x400 Bildpunkten dargestellt. Darüber hinaus wurden alle Spieler gefilmt und digitalisiert, was zusammen mit der geschmeidigen Animation der Realitätsnähe den letzten Kick gibt. Nicht nur Baseballfans werden hier vor Freude an die Decke springen. Apropos Baseballfans: Hardball 4 erweist sich als erstaunlich einsteigerfreundlich, so daß nicht nur echten Anhängern der Kauf ans Herz zu legen ist. Zwar muß man immer noch auf die Suche nach einem Regelwerk gehen, um wenigstens die Grundbegriffe parat zu haben, jedoch ist das Spiel äußerst einfach zu bedienen. Schon nach wenigen Minuten weiß man, wie man einen Ball zu werfen hat und wie man ihn im Gegenzug so weit wie möglich wegschlagen kann. Dazu muß man wirklich kein Profi sein.

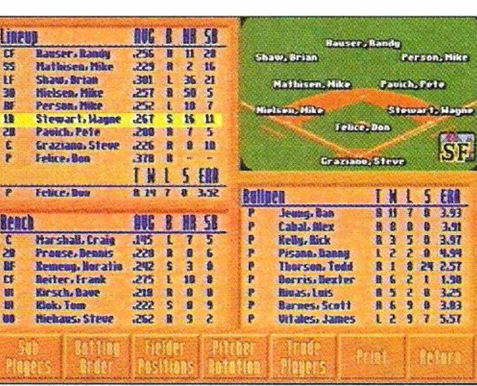
Optisch ist Hardball 4, wie bereits erwähnt, in seinem Genre mehr als richtungsweisend; vom Sound läßt sich das leider nicht behaupten. Die musikalische Untermalung kann man ruhigen Gewissens abschalten, und auch die Soundeffekte machen nicht immer den besten Eindruck.

Oliver Menne ■



Besonders die digitalisierten Spieler erhöhen den Realitätsgrad und können stundenlang an den Bildschirm fesseln.

Im Gegensatz zu Front Page Sports Baseball 95 wird auch das gesamte Spielfeld in exzellenter SVGA-Grafik dargestellt.



Statistiken dürfen bei amerikanischen Sportarten natürlich nicht fehlen. Hier kann man sich über Wurf- und Trefferquoten informieren und dementsprechend die Aufstellung verändern.

Statement



Der vierte Teil der Hardball-Serie kann wieder durch die Bank begeistern. Durch die realitätsnahe Grafik, die mitreißende Sprachausgabe und vor allem das vortreffliche Gameplay geht Hardball 4 bereits im ersten Inning so weit in Führung, daß die Konkurrenten nur neidvoll auf das Scoreboard blicken können. Baseballfans sollten blind zugreifen, Interessierte zumindest einen Blick riskieren!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD -MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem

RANKING

Sportspiel

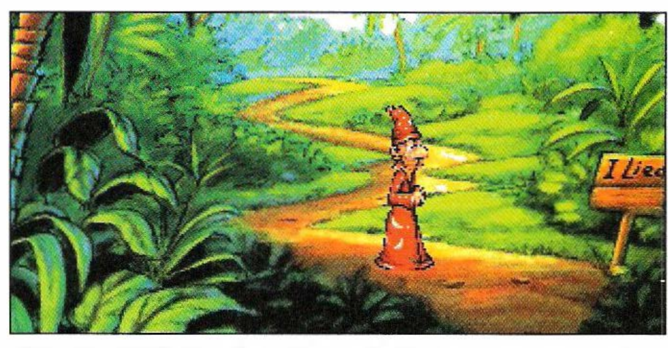
Grafik	94%
Sound	70%
Handling	89%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Discworld

... und sie ist do

Wer um alles in der (Scheiben-)Welt ist Terry Pratchett? Die Anhänger dieses schwer angesagten Fantasy-Autoren verbindet ein gemeinsames Glaubensbekenntnis namens Discworld - eine Romanserie, die weltweit als die meistgekaufte ihrer Art gilt. Psygnosis, derzeit produktiv wie kaum ein anderer Hersteller, hat das Epos in ein ulkiges Adventure gepackt. Wir wollten u. a. wissen: Was gibt das Spiel für Nicht-Pratchett-Fans her?



Die Grafiker beweisen, daß die herkömmliche VGA-Grafik noch lange nicht ausgedient hat.

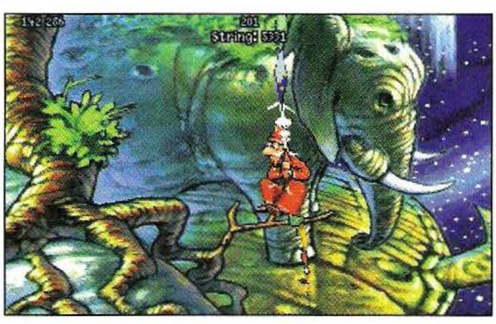
Discworld ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Weltanschauungssache. Die einen vergöttern den geistigen Vater Pratchett und seine Schöpfung, andere wiederum stehen dem abgedrehten Humor des Engländers etwas hilf- und verständnislos gegenüber. Halten wir fest: Der Mann und seine Epistel sind extrem kultig, und wer „in" sein will, muß Pratchett lesen. Zumindest in seiner Heimat ist er ein Volksheld, und dort wird die von Psygnosis erworbene Lizenz bereits als der Coup des Jahres gefeiert - warten wir´s ab.

Bis ans Ende der Welt

Wie der Name schon andeutet, dreht sich bei diesem Spiel alles um eine Scheibenwelt, die einer riesigen Schildkröte auf den Panzer geschnallt wurde. Über dieses beschauliche Reich stülpt sich eine Art Käseglocke, unter der die sonderbaren Bewohner ihrem Tagesgeschäft nachgehen. Zu Beginn lernen Sie den etwas glücklosen Magier Rincewind kennen, der in der Unsichtbaren Universität tätig ist und von seinem Professor mit der Bewältigung eines drängenden Problems betraut wird. Ein Drache bedroht Leib und Leben der Discworld-Bewohner, und unser junger Freund soll so schnell wie möglich Abhilfe schaffen. Zusammen mit Truhe (einer laufenden Holztruhe, die nebenbei das Inventory verwaltet) tummelt er sich in der Hauptstadt Ankh-Morpork, löst Puzzles in bewährter Adventure-Manier und plaudert mit den verrücktesten Gestalten

Das Innere der Unsichtbaren Universität setzt sich aus mehreren Bildschirmen zusammen, die scrollend ineinander übergehen.





Rincewind seilt sich vom Rand der Scheibenwelt ab und landet auf dem Panzer der Riesen-Schildkröte.



ch eine Scheibe!

Pratchetts Sprachrohr

Andreas Brandhorst hat eine nicht ganz einfache Aufgabe übernommen: Er ist nicht nur der Übersetzer der deutschen Discworld-Taschenbuchausgaben (erschienen bei Heyne und Goldmann), sondern zeichnet auch für die Übertragung der Bildschirmtexte ins Deutsche verantwortlich. Eingefleischte Pratchett-Leser schwören auf die englischen Original-Verse, die alternativ eingeblendet werden dürfen.







Behutsam scrollt der Bildschirmausschnitt mit, sobald sich Rincewind durch die Straßen von Ankh-Morpork bewegt.

(die eifrige Discworld-Leser auf Anhieb wiedererkennen). Radikale Pratchett-Freaks müssen sich im übrigen keine Sorgen machen, daß die Werke ihres Lieblings-Schriftstellers durch wie auch immer geartete Fehlinterpretationen verfälscht wurden. Discworld enthält nichts, was nicht im Sinne des Erfinders ist, hat doch der Meister persönlich bei der Gestaltung des Computerspiels beratend eingegriffen.

Sprechstunde

Psygnosis setzt eine gute alte Tradition in der Branche fort, die da lautet: Bei der Sprachausgabe nur vom Feinsten! Nach Patrick Stewart (Lands of Lore), Tim Curry und Mark Hamill (beide Gabriel Knight) wurde Monty Python-Mann Eric Idle für die Stimme von Rincewind verpflichtet. Überhaupt gehört diese Komponente der CD-ROM-Version zu den unbestrittenen Stärken von Discworld: Ob grummelnde Barkeeper oder zickige Zaubererkollegen - professionelle Sprecher geben dem Spiel ein atmosphärisch stimmiges Ambiente. Nicht ganz so souverän stellt sich die Grafik dar: Zwar wird das Potential der Standard-VGA-Auflösung für die behutsam scrollenden Hintergründe und sogenannte Cut-Scenes weidlich genutzt, doch wenn es um Animationen, gerenderte Objekte u. ä. geht, sind Hersteller wie die Westwood Studios oder Sierra schon einen ganzen Schritt weiter. Das gilt auch für die mittelalterlich geprägten Klänge, die der Soundkarte entlockt werden. Entschädigt wird man durch die sehr umfangreiche Handlung, die mit Dutzenden von Gegenständen, Räumen und Figuren (eine illustre Mischung, die auf den Romanen basiert) immer wieder zu überraschen vermag.

Empfehlenswert

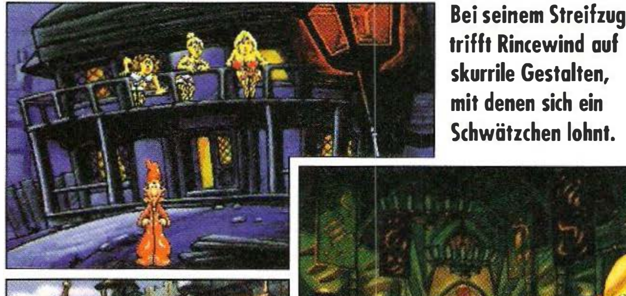
„Genial", die Lieblingsfloskel computerspielender Zeitgenossen, wird inzwischen für jedes noch so drittklassige Werk gebraucht, doch Discworld ver-

Punkt für Punkt

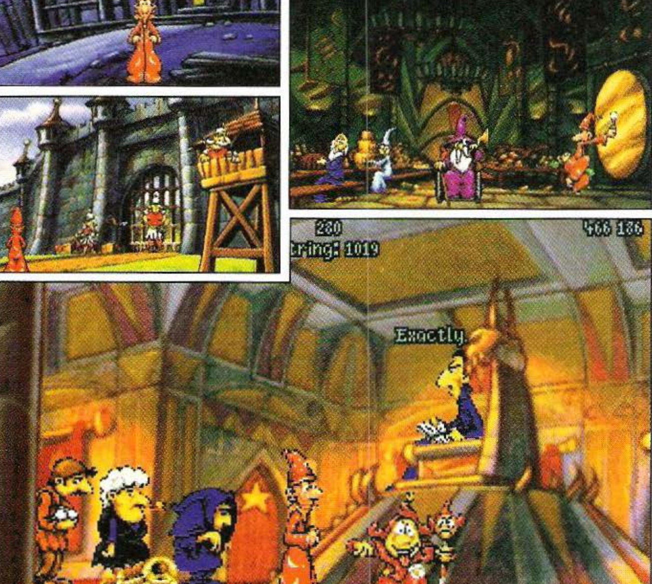




Mehrere Stadtplan-Ansichten von Ankh-Morpork erleichtern das zeitsparende Reisen von einem interessanten Ort zum anderen.



Bei seinem Streifzug trifft Rincewind auf skurrile Gestalten, mit denen sich ein Schwätzchen lohnt.



Talkshow

Alle Dialoge können vom Spieler mit einer Iconleiste beeinflußt werden, so daß der Verlauf der Unterredung des öfteren eine überraschende Wendung nimmt.

1 Normales Gespräch
2 Sich über den anderen lustig machen
3 Nachfragen
4 Gereizt reagieren
5 Unterhaltung abbrechen



Statement



Terry Protchett wird aufgrund der Fähigkeit, Klischees gekonnt auf die Schippe zu nehmen („wo ist nochmal die Sollbruchstelle beim Drachen?"), von Fantasy-Fans schon seit Jahren als Kultfigur gehandelt. Aus diesem Grund spricht das Spiel Discworld auch gleich zwei Zielgruppen an: der typische Adventure-Spieler wird von den zahlreichen Gags und der packenden Storyline begeistert sein und der Rollenspieler wird mit Sicherheit einen Blick über den Tellerrand wagen, um Pratchetts Humor nicht nur in Buchform genießen zu können. Als Anhänger der Fantasy-Gemeinde darf man sich dieses Spiel nicht entgehen lassen!



dient ein derartiges Prädikat. Mal ganz abgesehen vom Flair dieses Adventures hat uns vor allem die Oberfläche gut gefallen: Ein Klick läßt Rincewind durch das Bild marschieren, mit einem Doppelklick starten Gespräche und öffnen sich Türen, und mit der rechten Maustaste begutachtet man sein Umfeld - einfach und effektiv!
Verzückt saugen Kenner und Einsteiger den Wortwitz und die sprachlichen Quantensprünge in den vor Gags übersprudelnden Dialogen wie ein Schwamm in sich auf - das Potential an Pointen und Ideen



Kurze Cut-Scenes im Fullscreen-Modus lockern das Geschehen auf.

erscheint unerschöpflich. Nach dem Konsum der digitalen „Einstiegsdroge" werden daher nicht wenige schnurstracks zum nächsten Buchhändler eilen und sich mit der dazugehörigen Literatur eindecken. Die Investition lohnt sich in beiden Fällen!

Petra Maueröder ■

Statement



Warum testet eine Redakteurin ein Adventure, dessen Buchvorlage sie bis dato nur vom Hörensagen kannte? Genausowenig, wie man einen Star Wars-Fan von Rebel Assault überzeugen muß, werden die Pratchett-Jünger beim Anblick der Verpackung im Händler-Regal zu bremsen sein. Wer sich als Discworld-Laie outet und trotzdem (oder gerade deswegen) dieses Spiel kauft, wird eine Erfahrung für's Leben machen. Ich kann nur sagen: Hut ab vor den drei glorreichen Ps! Psygnosis, Pratchett und das Programmier-Knowhow von Teeny Weeny Games haben dafür gesorgt, daß sich auch denjenigen die Faszination Discworld erschließt, die die Romane nicht gelesen haben.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	85%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend



Aufgrund der tollen Übersetzung sollte jeder Adventure-Fan einen Blick riskieren (oben, links); Core Design spart nicht mit derben Späßen und böser Satire (oben); alltäglich in Rußland: lange Warteschlangen vor Kaufhäusern. Bei The Big Red Adventure stehen sich die Bürger vor'm GUM die Füße in den Bauch (links).

The Big Red Adventure

Rotes Tuch

The Big Red Adventure (nicht zu verwechseln mit Little Big Adventure) hat Core Design seine SuperVGA-Neuheit getauft. Wer bei einem „Großen Roten" allerdings an Winnetou und seine Stammesbrüder denkt, irrt gewaltig. Stattdessen wird Mütterchen Rußland mit einem Augenzwinkern auf die Schippe genommen.

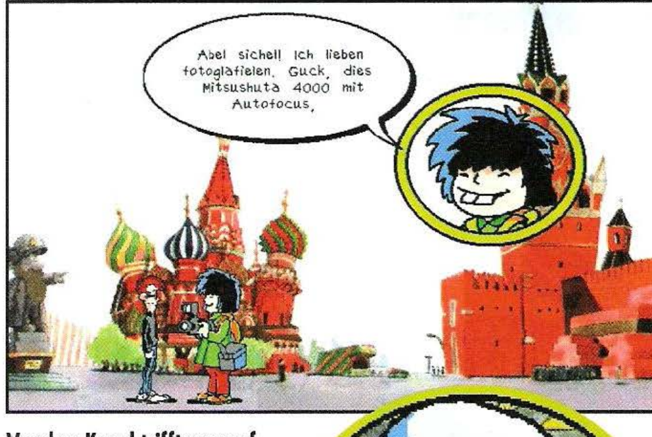
Manche lernen es nie: Kurz nach dem Niedergang der UdSSR planen umtriebige Kräfte, die alten Verhältnisse wiederherzustellen, „als Marx noch Karl hieß und nicht Groucho oder Harpo". Doch die Ewiggestrigen haben die Rechnung ohne drei dusslige Wessis gemacht, die ihnen bei ihrem Vorhaben zuvorkommen. Mit viel Zynismus und Ironie zeichnet das Programmierteam Dynabyte ein recht groteskes Bild von den Verhältnissen in diesem riesigen Land - da fehlt kein Klischee, keine Sehenswürdigkeit und kein Charakteristikum des unaufhaltbaren Kapitalismus: Das eine oder andere Schmunzeln über die Kids an den „Lenintendo"-Videospielen und den McRomanov-Imbißstand kann man sich jedenfalls nicht verkneifen. Tetris und Wodka, für viele DIE beiden entscheidenden Innovationen aus der ehemaligen Sowjetunion, tauchen ebenso auf wie die langen Warteschlangen vor dem Kaufhaus Gum und natürlich der KGB.

Teilzeitarbeit

Das Adventure ist in vier logische Abschnitte à 15 MB unterteilt, die komplett oder sukzessive auf der Festplatte installiert werden dürfen. Doug Nuts, der Technik-Freak mit krimineller Energie, Dino Bean, ein Schwarzenegger-Verschnitt mit einem „Hirn von der Größe einer vertrockneten Walnuß", und zu guter Letzt Donna Fatale (Nomen est Omen) teilen sich die Puzzles und statten insgesamt über 100 Schauplätzen einen Besuch ab. Letztere wurden handgemalt, digitalisiert und mit einer Vielzahl von Animationen versehen. Die hochauflösenden Fullscreen-Grafiken im Comic-Stil dürfen sogar gescrollt werden. Weniger schön sind die oft nicht stimmenden Größenverhältnisse der Figuren, sobald man sie ins Bild hineinlaufen läßt. Einen äußerst positiven Eindruck hinterlassen die Musikstücke, die bei (fast) jeder neuen Szene wechseln. Sprachausgabe bleibt der geplanten CD-ROM-Version vorbehalten.



Selbst im Park bleibt man nicht vor habgierigen Bauchladenverkäufern verschont. Hier werden billige Plagiatuhren feilgeboten.



Vor dem Kreml trifft man auf einen japanischen Touristen, der ständig auf Motivsuche ist. Generell ist der rote Platz ein beliebter Anlaufpunkt für skurrile Typen und Informanten.

Das Mehrweg-Adventure

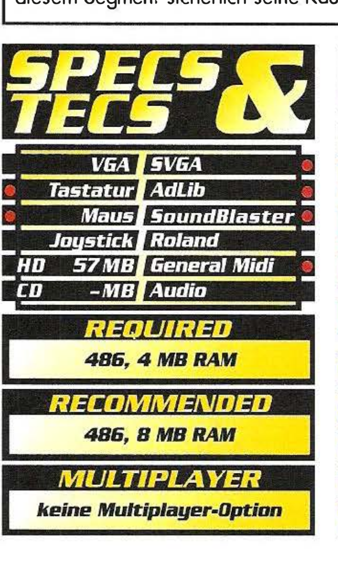
Das „einzigartige Point-and-Click-Interface", wie es der Hersteller lobend herausstellt, hat den Vorteil, daß die herrlichen Bilder nicht von einer Menüleiste entstellt werden. Stattdessen öffnet sich per Mausklick ein Iconfeld. Der Haken: Die Klickarbeit artet gelegentlich in einen Spießrutenlauf aus. Progressivere Adventures schaffen es, eine intuitive Steuerung mit einem dennoch akzeptablen Schwierigkeitsgrad zu kombinieren. TBRA gelingt dieser Spagat zwischen Komfort und Anspruch nicht ganz. Apropos Puzzles: Für eine Reihe von Problemen gibt es gleich mehrere Lösungen. Ein Beispiel von vielen: An einem Zeitschriftenstand kann Doug Nuts wahlweise „Das Kapital", eine Videospiel-Gazette, ein Herrenmagazin oder die PRAWDA erwerben. Je nachdem, für welches Blättchen er sich entscheidet, gelangt er in den Besitz unterschiedlicher Utensilien, mit denen sich die Rätsel auf andere Art und Weise lösen lassen.

Petra Maueröder ■

Statement



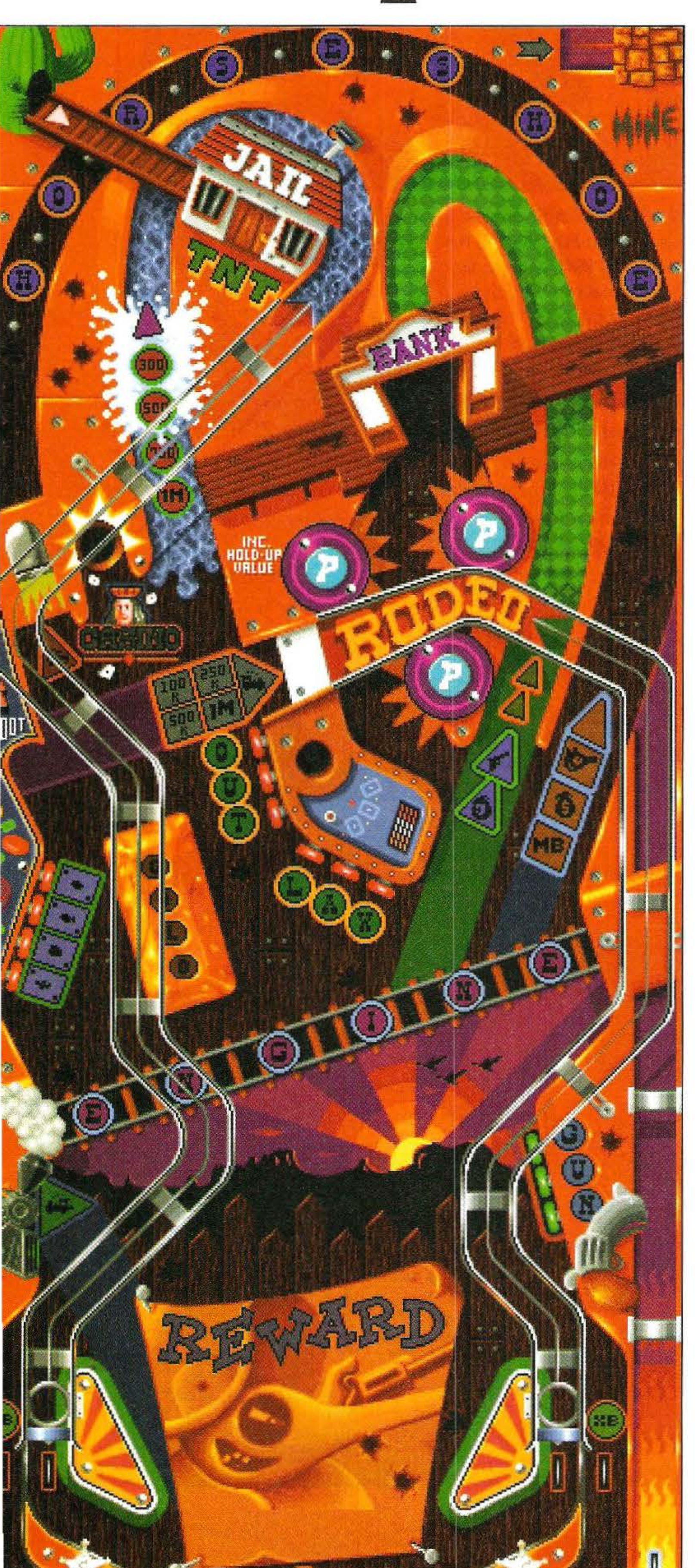
Ist The Big Red Adventure ein gutes Spiel? Im Prinzip ja. Witzige Comic-Grafiken (hübsch, aber halt keine King's Quest 7-Qualität), flippige Animationen (dito), beschwingte Musik (dito) und eine relativ komfortable Benutzeroberfläche sprechen für das Programm. Ob für Core Design der ganz große Rubel rollt, bleibt abzuwarten, denn an die sehr spezielle Art von Humor der Engländer muß man sich erst mal gewöhnen. Hintersinnige Wortspielereien wechseln sich permanent ab mit Uralt-Kalauern, die offensichtlich als Tiefkühlkost den Kalten Krieg überdauert haben und deren Verfallsdatum bis zu den Zeiten Michail Gorbatschows zurückreicht. Unter Adventure-Gesichtspunkten gehört TBRA eher zu den Light-Produkten und wird in diesem Segment sicherlich seine Käuferschaft finden.





Psycho Pinball

Klapsmühle

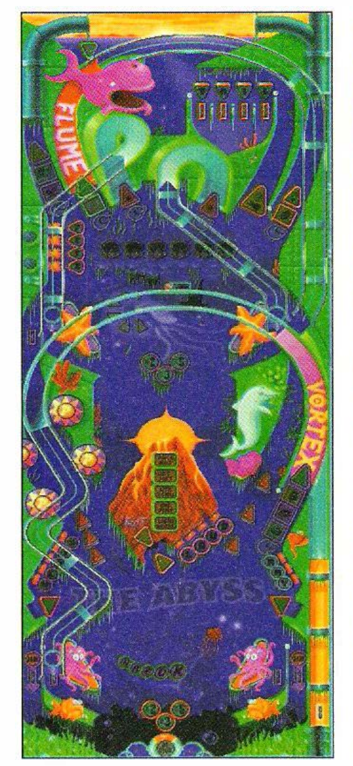


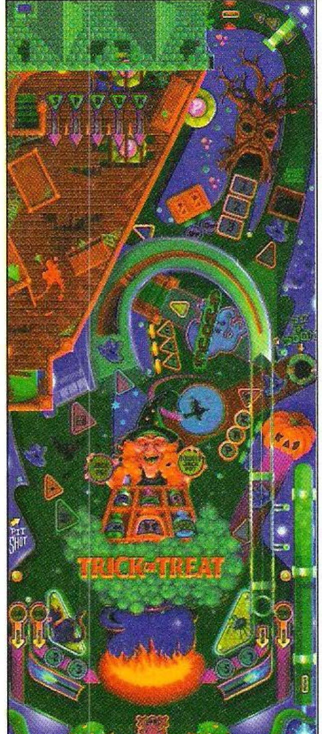
Sich mit einer Flippersimulation noch eindeutig vom großen Feld der Mitbewerber abzuheben, ist in Anbetracht der vielen guten Tables, die bereits erhältlich sind, nicht leicht. Und obwohl 21st Century und Epic mit Ihren PC-Flippern bereits einen Großteil des Marktes abgeschöpft haben, versuchen die Codemasters (MicroMachines), nun auch in diesem Genre Fuß zu fassen. Psycho Pinball kommt mit vier Tables und einigen netten Features, die man bei Pinball Dreams und Epic Pinball bisher vermißt hat.

Für Psycho Pinball wurden vier Tische entworfen, die sich vom Design her mit aktuellen Spielhallengeräten messen können. Mehrere Spielebenen, Multiballfunktion, Magneteffekte, eingebaute Rüttel-Mechanismen und kleine Telespiele, die in der Spielhalle mittels der Flippertasten und dem LCD-Score-Display gespielt werden, fehlen in keinem neuentwickelten Flipperautomaten mehr - weshalb sollten sie dann bei einer PC-Simulation fehlen? Diese Frage haben sich die Codemasters wohl auch gestellt, und deshalb all diese aufgezählten Features tatsächlich in ihr Programm übernommen. Thematisch erwartet den Flipper-Fanatiker eigentlich nichts Neues - "Trick or Treat" ist im Stil eines Hexenhauses mit Totenköpfen und Zauberkesseln gehalten, "Wild West" erinnert an einen Saloon aus der wilden Cowboy-Zeit und "The Abyss" kann mit "Neptune" aus einem Konkurrenzprodukt verglichen werden. Der vierte Tisch nimmt eine Sonderstellung ein: im Multitable-Game dient er als Ausgangsbasis für ein Spiel, in dem alle vier Tische integriert sind. Spielt man die Kugel dabei zur richtigen Zeit ins richtige Loch, so bekommt der Spieler als Bonus eine Partie auf einem der drei anderen Flipper spendiert.

Ein Tisch - zwei Spieler

Während es auf den Tables anderer Flipperspiele etwas ruhiger zugeht, sind die Tische von Psycho Pinball mit kleinen Kunstwerken bestückt: beim Abyss beispielsweise sorgt ein kleiner unterirdischer Vulkan für Aufregung, spuckt Bälle aus und läßt den Bildschirm gelegentlich kräftig wackeln. Ansonsten hat man sich an bereits Vorhandenem orientiert alle Tables füllen genau eine Bildschirmbreite aus und scrollen bei vertikalen Bewegungen dem Ball hinterher. Geflippert wird mit den beiden SHIFT-Tasten, und die SPACE-Taste läßt sich zum Anrempeln des Tisches benutzen. Neu ist, daß sich der Automat zusätzlich auch an beiden Seiten anstoßen läßt, um in kritischen Situationen den Weg der Kugel noch genauer beeinflussen zu können. Ebenfalls noch nicht dagewesen ist eine Zwei-





Spieler-Simultan-Option, bei der zwei Spieler nicht in verschiedenen Spielen gegeneinander antreten, sondern im selben Spiel jeweils einen der beiden Flipper steuern. Dabei werden zwei verschiedene Kontostände geführt, auf die immer genau die Punktzahl addiert wird, die ein Spieler mit seinem Flipper erspielt hat.

Thomas Borovskis ■

Statement



Bereits bei Pinball Fantasies hab ich mich gefragt, warum die Spieleprogrammierer immer nur die älteren Geräte als Flippersimulation konvertieren - ohne so nette Features wie etwa LCD-Spiele, die mittels der Flippertasten gesteuert werden. Psycho Pinball ist da fortschrittlicher. Wer gut spielt, darf sich an reichlich Bonusspielchen erfreuen, bekommt eindrucksvolle Rütteleinlagen geboten und muß sich mit eingebauten (simulierten) Magneten herumplagen - eben ganz so, wie man es aus der Spielhalle gewohnt ist. Sound und SuperVGA-Grafik geben ebenfalls keinen Ansatzpunkt für Kritik. Psycho Pinball ist das solideste Programm seines Genres.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 16 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Super VGA, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, Super VGA, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-4 Spieler am selben PC

RANKING

Flipper

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	87%

Spiel	mehrsprachig
Handbuch	englisch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Super Karts

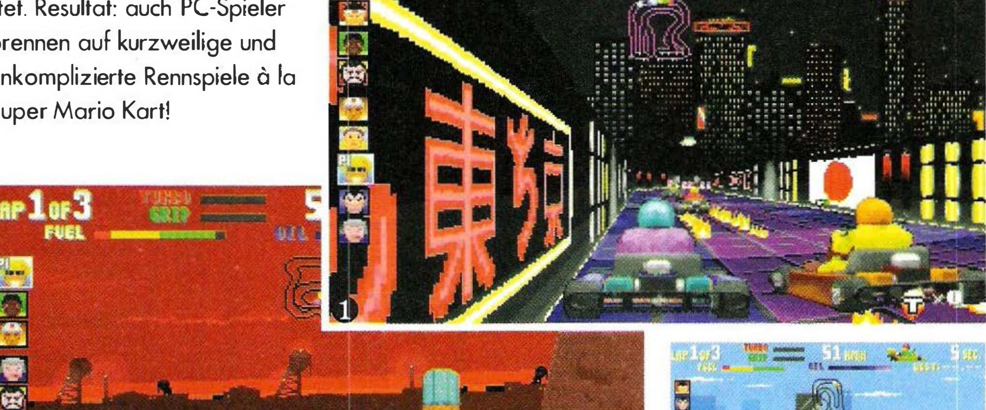
Jeu à la Kart

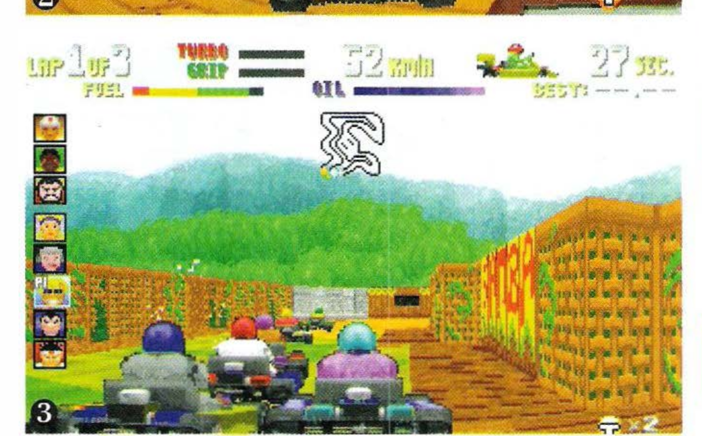
In der Vergangenheit überschlugen sich viele Hersteller mit ultrarealistischen Rennsportsimulationen, die nur echte Fans faszinieren konnten. Erst durch den riesigen Erfolg von Whacky Wheels wurde vielen bewußt, daß PS-strotzende Boliden für den Burn-Out am Bildschirm nicht unbedingt notwendig sind.

Super Karts ist das erste Produkt des englischen Entwicklerteams Maniac Media und wurde bereits im Herbst 1994 als das Highlight der ECTS gehandelt. Fünf Monate sind mittlerweile ins Land gezogen, und das nette Shareware-Game Whacky Wheels von Apogee hat den Markt schon einmal vorab abgetastet. Resultat: auch PC-Spieler brennen auf kurzweilige und unkomplizierte Rennspiele à la Super Mario Kart!

Nirwana für Netzwerker

Super Karts kann mit überraschender Optionsvielfalt aufwarten: die Frame-Rate läßt sich genauso wie der Detail-Level auf den jeweiligen Rechner abstimmen, so daß man selbst auf langsamen Computern nur mit geringen Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen hat. Notfalls muß man eben auf allerlei Schnickschnack wie beispielsweise die Himmeldarstellung verzichten - der Spielspaß wird dadurch kaum beeinflußt! Apropos Spielspaß: Der absolute Knüller ist natürlich der Zwei-Spieler-Modus, bei dem der Bildschirm wie bei Nintendos Super Mario Kart geteilt wird, damit beide Spieler gleichzeitig um die Wette fahren können. Hier ist der Einsatz eines Joysticks allerdings zwingend notwendig, denn zu zweit an der Tastatur zu sitzen, wird auf Dauer etwas ungemütlich (vor allem, wenn der Kollege ein schlechter Verlierer ist. Gell, Rainer!). Das ultimative Spielvergnügen bringt natürlich der phantastische Netzwerkmodus. Bis zu acht Fahrer können hier am Rennen teilnehmen und nach Herzenslust drängeln, schieben und schneiden.







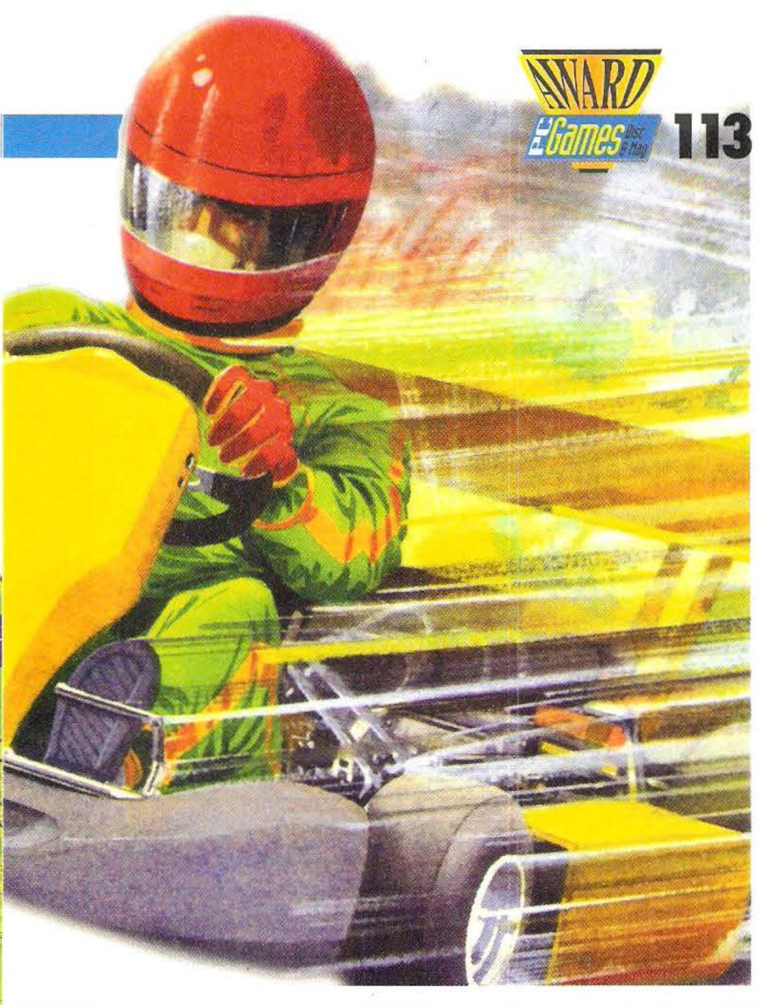




Tuning und Extras

Hat man genügend Zeit, um sich einige Stunden dem Spiel zu widmen, so empfiehlt sich natürlich, eine vollständige Saison zu absolvieren. Darüber hinaus kann man aber auch auf die Rückrunde verzichten und nur eine halbe Spielzeit mit den anderen sieben Fahrern wetteifern. Vor allem für den Zwei-Spieler-Modus eignet sich jedoch das Arcade-Game, bei

Die verschiedenen Rennstrecken überzeugen durch ausgeklügeltes Kursdesign und atemberaubende Grafiktechnik. Von Japan ❶ über Australien ❷, Indien ❸, Amerika ❹ und London ❺ nach Rußland ❻ führen Sie die einzelnen Rennen der Saison.



dem der Sieger nicht nach Punkten, sondern nach baren Dollars beurteilt wird. Hier muß man genau kalkulieren, denn nach jedem Rennen kann man sein Fahrzeug zwar aufrüsten (auch im Saison-Modus möglich), muß dafür aber auch eine Stange Geld hinlegen. Wer jetzt zum richtigen Zeitpunkt geizt, kann sich vielleicht letztlich ins Fäustchen lachen! Das Geld liegt bei Super Karts, wie im „richtigen Leben", auf der Straße. Man muß es nur aufheben bzw. darüber hinwegfahren. Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn die Herren Leveldesigner haben alle Extras (Turbos, bessere Reifen, Dollarnoten...) teilweise so unmöglich plaziert, daß man die Ideallinie verlassen muß, um sie zu erreichen. Fährt man zum Beispiel in einer Kurve einen größeren Bogen, damit man das eine oder andere Extra noch erhaschen kann, so kann es leicht passieren, daß man entweder gegen die Seitenbegrenzung prallt oder von einem dicht folgenden Widersacher auf der Innenbahn überholt wird. Daß die vorhandenen Extras das Spiel nicht gerade realistischer machen, ist wohl jedem klar, dafür sorgen sie aber vor allem im Zwei-Spieler-Modus für ungeheuren Spaß.

Simulation oder Actionspiel?

Ganz wichtig ist in diesem Genre das Fahrgefühl. Gerade hier liegen die Vorteile von Super Karts klar auf der Hand, spricht es doch Simulations- und

Statement



Normalerweise halte ich Konsolenspiele aufgrund der geringeren Spieltiefe für weniger reizvoll, jedoch kannte mich Super Mario Kart seinerzeit stundenlang vor den Fernseher fesseln. Damit ist jetzt Schluß, denn Super Karts ist dem betagten Nintendo-Klassiker nahezu ebenbürtig. Angenehmes Fahrverhalten und ansprechende Grafik machen Maniac Medias Erstlingswerk zum Rennspartereignis 1995!

Die Strecken

Vor jedem Rennen bekommt man eine kurze Information über den Kurs und einen kleinen Tip vom jeweiligen Lokalmatador - der verrät natürlich nicht allzu viel, schließlich möchte er im Vorteil bleiben. Außerdem wird die beste Rundenzeit angezeigt. Hier sehen Sie eine kleine Auswahl an Kursen, um einen Überblick zu bekommen:



In London gibt es kaum Knackpunkte. Lediglich die hinterhältigen, scharfen Linkskurven können dem Fahrer zum Verhängnis werden.



Auf einem ausgedienten Industriegelände wird in Deutschland gefahren. Der riesige Wassergraben stellt das einzige Problem dar.



In Brasilien befindet sich zum Teil schlüpfriger Schlamm auf der Fahrbahn. Außerdem sind die S-Kurven nur von Könnern zu meistern.



Dieser Parcours wurde mit teuren Klunkern gespickt. Auf dem rutschigen Rasenbelag empfiehlt sich eine sehr gute Bereifung.

Dutzende kleinerer Bäche und manngroße Holzstämme machen in Australien den wagemutigen Kartpiloten das Leben zur Hölle.



Schnee, Eis und gemeine Sprungschanzen beherrschen diesen äußerst unübersichtlichen Parcours in Rußland.

Actionfans gleichermaßen an. Das Kart verhält sich in Grenzbereichen ausgesprochen realistisch und droht in hastig gefahrenen Kurven auszubrechen. Ansonsten läßt sich das kleine Vehikel, dessen Maximalgeschwindigkeit lediglich bei 65km/h liegt, aber absolut simpel steuern - keine Spur von überrealistischem Fahrverhalten, mit dem man zum Beispiel bei Nascar Racing von Papyrus zu kämpfen hatte. Trotzdem wurden aber Details wie die Umgebung berücksichtigt: in Rußland muß man beispielsweise auf rutschige Eisplatten achtgeben und in Südamerika sorgen kleine Sumpfabschnitte für hektische Ausweichmanöver.



Obwohl der Bildschirm im 2-Spieler-Modus geteilt wird, muß man keine Geschwindigkeitsverluste hinnehmen.



Bei vielen Rennstrecken besteht ständige Aquaplaning-Gefahr!

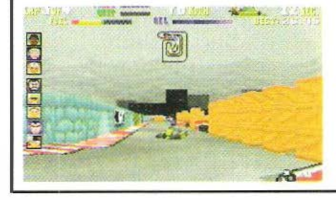
Technisch durchwachsen

Die 3D-Engine gehört einwandfrei zur oberen Mittelklasse. Sie ist ausreichend schnell, und selbst ein 486SX läßt die Karts in angenehmer Geschwindigkeit über den Bildschirm flitzen. Auch die Qualität der Grafik läßt sich im gleichen Bereich ansiedeln: sie ist farbenfroh und sogar an Details wie Bandenwerbung und Fahrspuren wurde gedacht. Beim Sound muß man strikt zwischen Effekten und Musik trennen. Die melodische Untermalung ist ausgesprochen gut und rauschfrei, schließlich kommt sie direkt von CD und kann deshalb auch in jedem konventionellen CD-Player genossen werden. Bei den Soundeffekten gibt es jedoch einige Mißklänge. Das hochtourige Motorengeräusch der kleinen Flitzer wurde noch einigermaßen gut umgesetzt, allerdings klingt jeder Zusammenprall mit einem anderen Fahrer oder der Seitenbegrenzung etwas hohl und bassarm - als ob zwei leere Blechdosen kollidieren würden.

Oliver Menne ■

Kamerafahrten

Wie fast alle Rennsportsimulationen gibt Super Karts dem Spieler die Möglichkeit, das Rennen aus verschiedenen Perspektiven zu verfolgen. Hier sehen Sie einen schwierig zu meisternden U-Turn.







VGA	SVGA	
Tastatur	AdLib	
Maus	SoundBlaster	
Joystick	Roland	
HD 2 MB	General Midi	
CD 50 MB	Audio	

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk

RANKING

Rennspiel

Grafik	72%
Sound	50%
Handling	90%
Spielspaß	84%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Maniac Media
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Cyclones

CyKLON

Da die BPjS nach und nach jedes 3D-Actionspiel, bei dem nur ein wenig zuviel Gewalt zu sehen ist, auf den Index setzt, sind die Alternativen für Fans dieses Genres rar geworden.

Cyclones wird in erster Linie mit SSI in Zusammenhang gebracht, schließlich erscheint es unter dem Label des amerikanischen Fantasy-Magnaten. Hinter dem Projekt stecken aber gute, alte Bekannte: Raven Software. Hervorgetan hat sich das noch junge Entwicklerteam zum ersten Mal durch das Action-Rollenspiel Shadow Caster, das damals von Origin auf den Markt gebracht wurde.

Einfältige Story

Bei der Hintergrundgeschichte muß man nicht lange um den heißen Brei herumreden: fiese Aliens wollen sich die Erde einmal mehr untertan machen. Letzte Hoffnung der Menschheit ist ein Cyborg mit dem klangvollen Namen Havoc, der dieser Bedrohung trotzen soll. Sie steuern nun den Cyborg durch zahlreiche Levels, die schon zu Beginn so umfangreich und unübersichtlich sind, das nur Profis sofort mit dem Programm zurechtkommen. Die Leveldesigner sollten sich in einer ruhigen Minute einmal Descent zu Gemüte führen.
Wenig Abhilfe schafft da das Automapping, das zwar mit einer wunderschönen isometrischen Perspektive aufwarten kann, aber selbst für fortgeschrittene Spieler teilweise unverständlich bleibt. Ganz im Gegensatz dazu steht die hervorragende Benutzerführung. Vor dem ersten Spiel kann man sich in aller Ruhe das Tutorial ansehen, in dem man interaktiv an das Spiel herangeführt wird. Hier wird erklärt, wie man Gegenstände aufhebt, Waffen wechselt und Keykarten benutzt. Außerdem kann man sich mit der recht eigenwilligen Steuerung vertraut machen: mit







den Cursortasten wird der Cyborg um die Ecken gescheucht, während man mit der anderen Hand die Maus bedienen muß, um auf plötzlich auftauchende Gegner zu schießen.
Gerade hier ähnelt Cyclones stark System Shock, bei dem auch mit einem Fadenkreuz gezielt werden muß. Darüber hinaus bedient sich Cyclones einer optisch gleichen Benutzeroberfläche, d. h. Waffen werden durch entsprechenden Mausklick auf den Screen gewechselt, MediKits (Gesundheit) und MechKits (Rüstung) angewandt. Ein großes Plus bei Cyclones ist das relativ frei wählbare Sichtfeld: per Mausbewegung kann der Blick nach oben und unten gerichtet werden, um beispielsweise ein Item oder einen wild feuernden Außerirdischen ins Visier zu nehmen.

Rätselhaft?

Qualität und Quantität der Puzzles halten sich bei Cyclones in

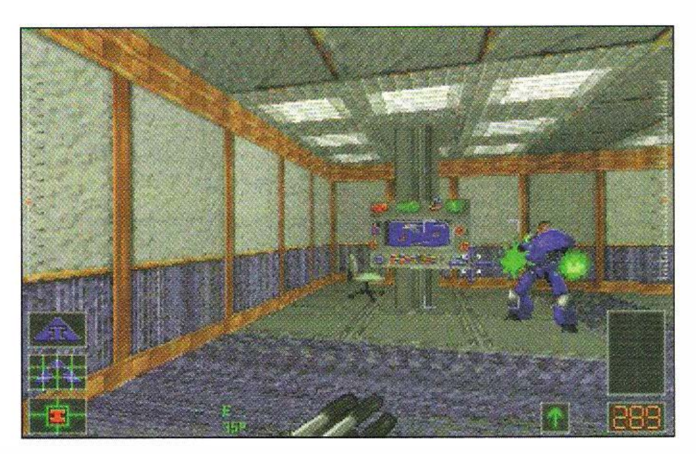
Die Funktionen



1. Zurück zum Hauptmenü (Optionen)
2. Die isometrische Karte ansehen
3. Einen Gegenstand auswählen/aktivieren
4. Gesundheits-/Rüstungsanzeige
5. Munitionsanzeige; Waffe wechseln
6. Springen (mit Anlauf oder ohne)



Der bis an die Zähne bewaffnete Kampfroboter macht dem Havoc ganz schön zu schaffen. Die Meldung Damage Critical verheißt nichts Gutes...



Oft springen unfreundliche Aliens aus einem Versteck heraus und eröffnen kompromißlos das Feuer. Reaktionsschnelligkeit ist unbedingt erforderlich.

Grenzen. Suchen Sie Schlüssel A, öffnen Sie Tür B und verschwinden Sie nach C. Nach diesem simplen Strickmuster sind die meisten Rätsel gestrickt. Darüber hinaus müssen noch einige Geheimtüren entdeckt werden, die sich durch minimale Helligkeitsunterschiede bemerkbar machen. Nicht besonders aufregend, doch sollte (muß) man auch von einem 3D-Actionspiel nichts anderes erwarten. Bei der Benutzerführung bestätigen Ausnahmen die Regel: die Tatsache, daß nur ein Savegame zur Verfügung steht, macht das Spiel nicht gerade leichter - man muß weise entscheiden, wann und wo man abspeichert.
In puncto Grafik haben die Jungs von Raven zwar keine Wunderdinge, aber dennoch grundsolide Arbeit geleistet. Die Grafikengine ist angenehm schnell, und auch auf einem 486er ist Cyclones tadellos spielbar. Nur die Gegner könnten ein wenig besser animiert und detaillierter gezeichnet sein. Die Soundeffekte beschränken sich auf die üblichen Grunzlaute der Aliens und das knatternde Feuer des Laser-MGs.

Oliver Menne ■

Statement



Cyclones bietet Unterhaltung für Actionfans, die sich schon durch die Referenzspiele dieses Genres durchgebissen haben. Die Idee mit dem getrennt zu steuernden Fadenkreuz ist zwar nicht mehr ganz neu, sorgt aber für einige Tage Spielvergnügen. Der durchweg positive Gesamteindruck wird nur durch das wenig vorbildhafte Leveldesign getrübt.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 21 MB	General Midi
CD -MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	76%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Premier Manager 3

Auf ein Neues

Während die eine Hälfte der Softwarehäuser versucht, mit 3D-Actionspielen ihr Geld zu verdienen, veröffentlicht die andere Hälfte Fußballmanagement-Spiele. Aber auch dieses Genre leidet an der Mittelmäßigkeit vieler ihrer Vertreter.

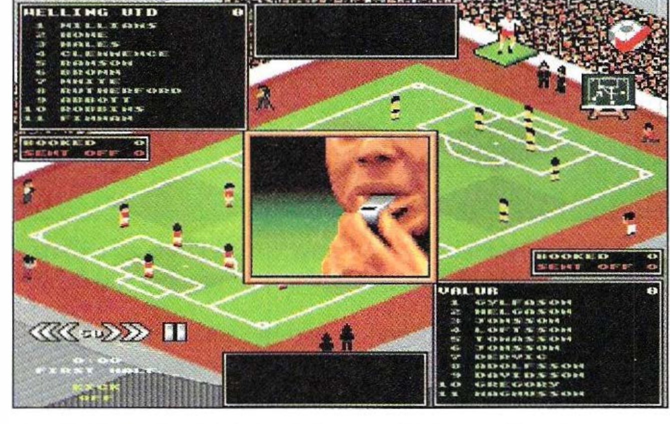
Gremlin hat offensichtlich von den Fehlern der unzähligen Vorgänger gelernt. Während andere Fußballmanagement-Simulationen schlechte Grafik, miserablen Sound, komplizierte Bedienung und eine viel zu geringe Spieltiefe bieten, kann der Premier Manager 3 immerhin ein ausgefeiltes Gameplay vorweisen, das auch nach einigen Wochen Spiel noch zu erkundende Optionen besitzt. Als Manager einer Amateurmannschaft beginnt man das Spiel, ausgerüstet mit etwas Bargeld und einer geringen Anzahl äußerst mittelmäßiger Kicker. Nun müssen Trainer, Fußballspione und Physiotherapeuten angeheuert, Werbepartner gefunden und das Stadion ausgebaut werden. Auch neue Spieler lassen sich auf dem Transfermarkt finden, für Vertragsabschlüsse benötigt der Spieler allerdings starke Nerven - die Konkurrenz schläft nicht.



Auf dem Transfermarkt läßt sich nur selten ein Schäppchen machen.

Nicht schön ...

Ohne eine gut geplante Mannschaftsaufstellung, hartes Training und jede Menge Freundschaftsspiele rutscht man schnell an das Tabellenende, was meist den sofortigen Rausschmiß zur Folge hat. Anders als bei vielen Konkurrenzprodukten ist es bei Premier Manager 3 also nicht damit getan, zu Saisonstart einige Hebel in Bewegung zu setzen und danach nur den Matches zuzusehen. Die Begegnungen selbst sind recht lieblos animiert und wirken selbst in der langsamsten Stufe löcherlich schnell, immerhin hat man die Möglichkeit, jederzeit ins Spielgeschehen einzugreifen und die Mannschaftstaktik oder die Aufstellung zu verändern.

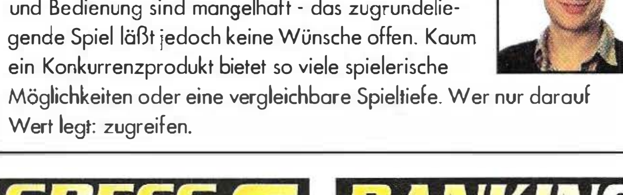


Eingriff möglich: der Spieler ist nicht nur zum Zusehen verdammt.

... aber sinnvoll

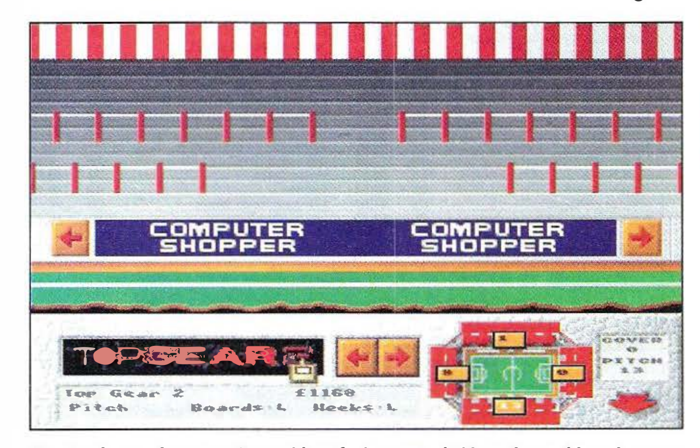
Zur Orientierung dienen dem Spieler sehr ausführliche Tabellen und Statistiken, die Spieler, Trainer oder Gegner beschreiben. Die komplizierte Bedienung erfolgt meist mit der Maus, auf Konventionen wie Drag & Drop hofft man vergebens. Auch der Sound läßt zu wünschen übrig: wer keine Originalsoundkarten besitzt, muß meist gar grausige Dinge aus den Lautsprechern vernehmen. Die Grafiken sind bestenfalls zweckmäßig, sie hübsch oder gar scharf zu nennen, wäre vermessen.

Harald Wagner ■



Statement

Alles in allem ist der Premier Manager 3 ein Spiel mit vielen oberflächlichen Mängeln - Sound, Grafik und Bedienung sind mangelhaft - das zugrundeliegende Spiel läßt jedoch keine Wünsche offen. Kaum ein Konkurrenzprodukt bietet so viele spielerische Möglichkeiten oder eine vergleichbare Spieltiefe. Wer nur darauf Wert legt: zugreifen.



Die Bandenwerbung ist die wohl einfachste Möglichkeit des Geldverdienens.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 8 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	40%
Sound	33%
Handling	55%
Spielspaß	68%

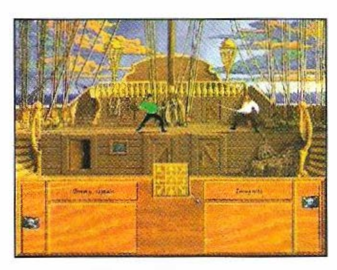
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

Pirates! Gold Multimedia

Seeschlacht

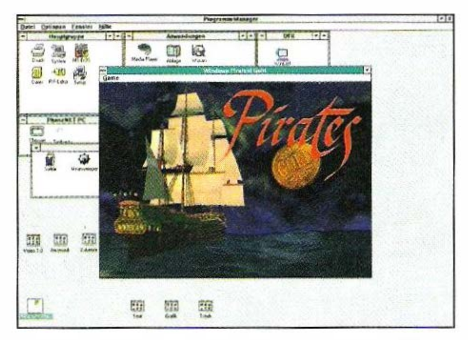
Heutzutage erinnert Pirates! viele Computerspieler an die goldenen 80er, als der Commodore 64 noch der heißeste Rechner weit und breit war und sich die Spiele noch durch sagenhaftes Gameplay auszeichneten.

Die Mitte 1994 erschienene Neuauflage namens Pirates! Gold stieß bei Nostalgikern und Neukunden auf riesige Resonanz und fand reißenden Absatz. Ob es der nun erhältlichen Windows-Version, die den klangvollen Zusatz „Multimedia" trägt, ähnlich ergeht, ist fraglich. Am Gameplay (Städte und Schiffe erobern und Schiffe erobern) wurde genauso wenig verändert wie an Grafik und Sound. Schon die DOS-Version verfügte über teilweise ansprechend, teilweise ausreichend gezeichnete SVGA-Grafiken - hier gibt es keine Verbesserung. Das gilt auch für den Sound, der ebenfalls 1:1 aus der zehn Monate alten Fassung stammt.



Die Fechtkämpfe sind immer noch genauso dramatisch und vehement wichtig wie bei der DOS-Version!

Oliver Menne



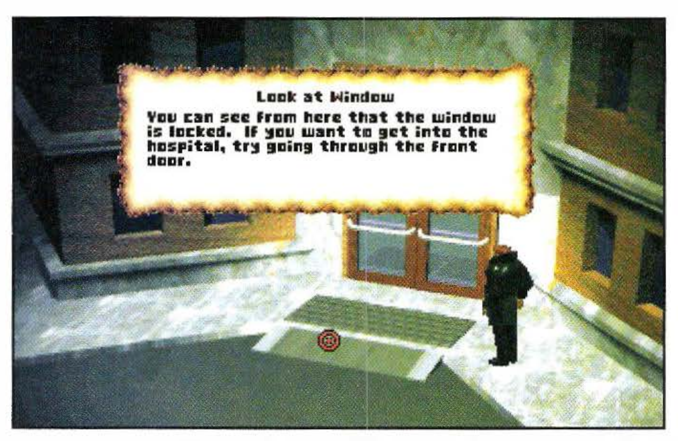
Pirates! Gold Multimedia läßt sich auch bei höheren Auflösungen tadellos spielen.



RANKING

Strategiespiel

Grafik	72%
Sound	60%
Handling	85%
Spielspaß	86%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend



Wenn Sie sich unterhalten, öffnen sich Dialogboxen. Genauso werden alle Infos über ein Gebäude oder einen Gegenstand in einen Kasten gesetzt.


Bei einem Adventure ist die Grafik besonders wichtig. Gerade hier lassen sich bei Bureau 13 deutliche Mängel erkennen.

Bureau 13

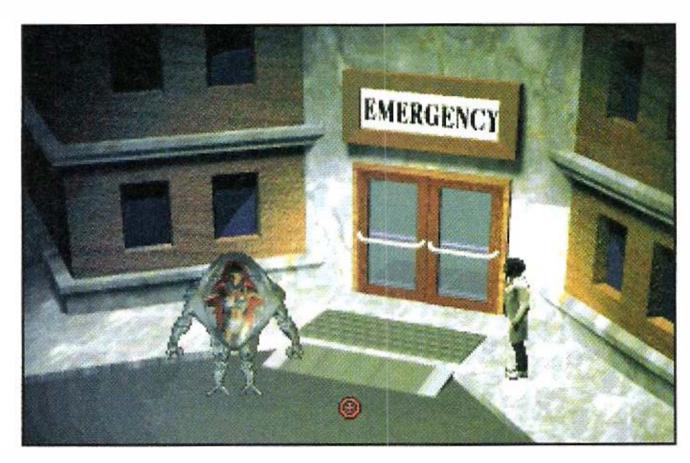
Die wilde 13

Bureau 13 ist der Deckname für eine Geheimorganisation, die sich mit paranormalen Phänomenen beschäftigt. In diesem Abenteuer-/Rollenspiel von Take Two Interactive versuchen Sie, die unerklärlichen Ereignisse in der Stadt Stratusberg aufzuklären.

Die Mitglieder von Bureau 13 stehen vor einem Rätsel. J. P. Withers, einer ihrer Agenten, hat aus unerklärlichen Gründen versucht, den Sheriff von Stratusberg zu ermorden. Polizei und FBI sind dem Flüchtigen auf der Spur. Da sämtliche Aktivitäten von Bureau 13 strengster Geheimhaltung unterliegen, muß Agent Withers schnellstens von den anderen Agenten dingfest gemacht werden, bevor ihnen jemand anderes zuvorkommen kann.

Kostümfest

Die Agenten von Bureau 13 sind eine eher ungewöhnliche Gruppe. Genies, Mutanten und Monster stehen zur Aufklärung ungewöhnlicher Vorkommnisse zur Verfügung. Die Missionen können von Einzelkämpfern oder von einem Zweierteam in Angriff genommen werden. Es empfiehlt sich, dieses Duo anhand seiner Fähigkeiten auszuwählen. The Mech, eine Art Robobabe im metallenen Kampfanzug, und The Priest, ein Meister des Okkulten, bilden beispielsweise eine effektive Einheit aus Schlagkraft und Magie. Insgesamt stehen sechs Agenten mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Verfügung: Ein Hacker, ein Battle Mech, ein Priester, ein Dieb, ein Vampir und eine Hexe. Eine der Maximen von Bureau 13 schreibt vor, daß Agenten sich bei der Ausübung ihrer Tätigkeit so unauffällig wie möglich benehmen sollten. Das dürfte insbesondere einem zwei Meter hohen Roboter und einem Vampir recht schwer fallen.



Selbst im Mech-Kostüm stehen dem Spieler nicht alle Türen offen. Viele Verstecke der Banditen kann man nur mit speziellen Zugangscodes und Paßwörtern betreten.

Bureau 13 verfügt über eine simple, mausgesteuerte Benutzeroberfläche. Rechter Mausklick wechselt zwischen den einzelnen Optionen, linker Mausklick führt die gewählte Option aus. Wer alle Optionen auf einen Blick verfügbar haben will, klickt einfach auf den oberen Bildschirmteil, worauf ein komplettes Menü erscheint. Tastatursteuerung ist ebenfalls möglich, aber wesentlich unbequemer. Die Aufteilung des Menüs ändert sich mit den gewählten Agenten. Delilah, The Mech, hat beispielsweise ein Smash-Icon, da sie so ziemlich alles, was sich ihr in den Weg stellt, zerschmettern kann. Alexander, der Priester, hingegen kann sich mit einem unsichtbar machenden Nebel umgeben.

Kein Gewaltakt

Bureau 13 ist ein Spiel, bei dem Entdeckung und Rätsel im Vordergrund stehen und nicht, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte, das Kämpfen. Obwohl alle Agenten zum Kämpfen in der Lage sind, empfiehlt es sich daher, sich erst einmal in Ruhe umzusehen und so viele Informationen wie möglich zu sammeln.

Die Charaktere



Isaac Richards ist ein echter Hacker und kann deshalb am besten mit Computern umgehen. Als Kämpfer ist er eine richtige Niete.



Delilah Littlepanther besitzt eine stählerne Kriegsausrüstung, die sie zu einem fast unbesiegbaren Krieger macht.



Father Jonathan Blank ist ein Meister des Okkulten. Seine mächtigen Zaubersprüche können im Spiel oft nützlich sein.



Jimmy Suttle ist ein gewitzter Dieb, wie er im Buche steht. Kein Schloß leistet ihm länger als ein paar Minuten Widerstand.



Alexander Keltin zeichnet sich durch seine phänomenale Stärke und die Fähigkeit, sich in Nebel zu verwandeln, aus.



Selma Grey ist - im Gegensatz zu Jonathan Blank - eine Verfechterin der weißen Magie. Sie kann Menschen heilen.

Wer wie Atilla der Hunne in Stratusberg einfällt, alles in die Luft bläst und jedem, der dumm guckt, eine reinsemmelt, wird ruckzuck ins Hauptquartier zurückbeordert. Nur in sehr wenigen Situationen ist Gewalt tatsächlich angebracht.

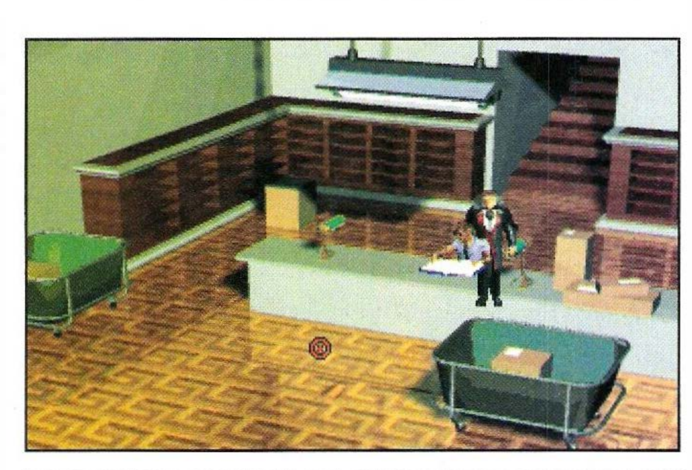
Es lohnt sich, hin und wieder die erreichte Punktzahl zu überprüfen, um festzustellen, ob man auch alles richtig macht. Wer zuviel plappert oder die Rätsel falsch löst, hat hier keinen allzugroßen Erfolg. Die Lösungen der Rätsel scheinen zwar auf den ersten Blick offensichtlich, meistens steckt jedoch mehr dahinter.

Viel Lärm um (fast) nichts

Was auf den ersten Blick wie ein potentiell fesselndes Spiel aussieht, entpuppt sich beim zweiten Hinsehen als mittlere Enttäuschung. Die Grafiken entsprechen einfach nicht mehr dem heutigen Standard, worüber auch die Filmsequenzen nicht hinwegtäuschen können. Die Dialoge sind humorlos, und das Spiel enthält einige peinliche Designfehler. Spielfiguren gehen nicht geradewegs auf Objekte zu, sondern scheinen zuerst irgendwelche unsichtbaren Hindernisse umkurven zu müssen, was sie jedoch in anderen Fällen nicht davon abhält, geradewegs durch solide Objekte wie Möbelstücke hindurchzustiefeln. In manchen Fällen verblieben nach einer Unterhaltung Bruchstücke des Textes auf dem Bildschirm. Anfangs mag man das vielleicht noch verzeihen, aber diese scheinbar unwesentlichen Fehler summieren sich und beeinträchtigen den Spielspaß. Auf der Plusseite stehen die Musik und der Soundtrack, die auch direkt von der CD abgespielt werden können.

Markus Krichel ■

Das darf eigentlich nicht passieren: der Vampir schwebt unmotiviert in der Luft anstatt vor dem Tisch des Cops. Ein Designfehler (rechts).





Der Mech eignet sich besonders, um dunkle Gassen zu erforschen. An ihr beißt sich selbst der gerissenste Dieb die Zähne aus.

Statement



Pen and Paper Game-Fans, die Richard Tucholkas Version von Bureau 13 gespielt haben, mögen vielleicht Spaß an dieser Umsetzung haben. Alle anderen sollten abwarten, bis die Agenten von Bureau 13 einen anderen Fall gelöst haben: Warum wurde aus einem packenden, spannenden Konzept ein bestenfalls mittelmäßiges Computerspiel?

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 520 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

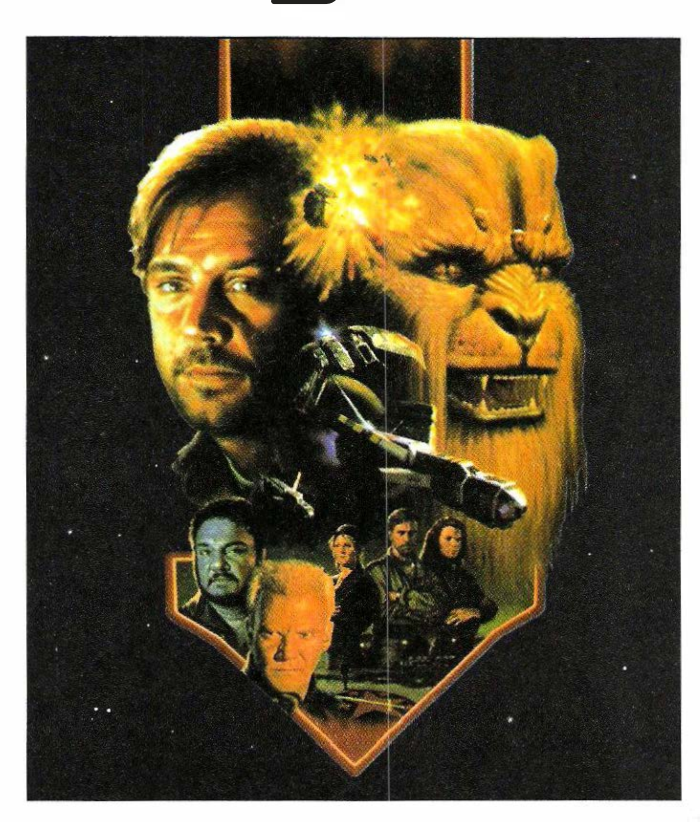
Adventure

Grafik	60%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	62%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Take 2/Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Tuning

Wing Commander 3



Zwar ist Wing Commander 3 nahezu bugfrei, mit der Geschwindigkeit der Videos und des Spiels haben aber immer noch viele Besitzer zu kämpfen. Aus diesem Grund gibt es diesmal auch keinen „Bug-Report", sondern eher einen „Optimierungsreport"!

Alle Tips können, müssen aber nicht unbedingt wesentliche Verbesserungen bringen!

Optimierung

Wing Commander 3 treibt viele PC-User zur Verzweiflung. Zwar ist das Programm nahezu bugfrei, jedoch läßt die Geschwindigkeit oft zu wünschen übrig. Aus diesem Grund haben wir auf dieser Seite einige nützliche Tips & Tricks zusammengestellt.

Ruckelnde Filme

Meistens handelt es sich hier um ein simples Hardwareproblem. Das CD-ROM-Laufwerk ist einfach zu langsam. Abhilfe schafft hier nur ein besseres Laufwerk. Trotzdem bleibt noch eine Hoffnung: Ihr CD-ROM-Treiber könnte veraltet sein. Wenden Sie sich einfach an Ihren Händler oder wählen Sie sich in eine größere Mailbox ein - hier werden Sie auf alle Fälle fündig.

Lange Ladezeiten

Hier kann es zu zahlreichen Problemen kommen. Beispielsweise sollten Sie unbedingt Stacker jeder Art entfernen - vor allem DoubleSpace. Wenn Sie über DOS 6.0 oder eine höhere Version verfügen, können Sie außerdem die Festplatte mit DEFRAG defragmentieren und so die Zugriffs- und Ladezeiten geringfügig beschleunigen. Wenn Sie über ausreichend Festplattenspeicher verfügen, sollten Sie das Spiel komplett installieren. Das belegt zwar eine Menge Platz, wirkt aber wahre Wunder. Sehr empfehlenswert: sollten Sie mehr als 8 MB RAM besitzen, so können Sie SMARTDRIVE einrichten. Fügen Sie einfach folgende Zeile in der AUTOEXEC.BAT an:
C:\DOS\SMARTDRV.EXE C 100

Bad CD-ROM

Die Fehlermeldung „This Error may be the Result of a bad CD-ROM read..." bezieht sich nicht immer auf eine fehlerhafte CD-ROM, sondern wird auch bei einem Speicherproblem ausgegeben. Probieren Sie einfach die Konfiguration im Kasten aus.

CD-ROM-Treiber

Wenn die Fehler-Meldung „Your System may be unstable at this Point" erscheint, kann das an Ihrem CD-ROM-Laufwerk liegen (besonders bei Mitsumi). Tauschen Sie einfach den Treiber MTMCDAE.SYS durch MTMCDAS.SYS, den Sie im gleichen Verzeichnis finden, aus.

Konfiguration

Die Konfiguration spielt bei Wing Commander 3 eine sehr große Rolle. Laden Sie auf keinen Fall einen Speichermanager wie EMM386 oder QUEMM - das führt in den meisten Fällen zu Problemen. Auch auf SMARTDRV sollten Sie in den meisten Fällen verzichten. Weiter unten im Text finden Sie eine Beispielkonfiguration, da sich aber alle Rechner unterscheiden (Grafik-, Soundkarte), müssen Sie den Rest selbst ergänzen. Legen Sie sich auf alle Fälle eine Bootdiskette an und nehmen Sie die Änderungen nicht an Ihrer Konfiguration auf dem Rechner vor. Wie das funktioniert, können Sie im DOS-Handbuch nachlesen.

```
CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=LOW
FILES=25
BUFFERS=99
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P
*DEVICE=C:\PFAD\SOUNDKARTENTREIBER
*DEVICE=C:\PFAD\CD-ROM-TREIBER
*DEVICE=C:\PFAD\MAUSTREIBER

*ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS
*C:\PFAD\MSCDEX...
*SET BLASTER=...
*SET SOUND=...
*C:\PFAD\MAUSTREIBER
```

* hier müssen Sie Ihre individuellen Eintragungen übernehmen.

Aus dem Leben des Soundprogrammierers Matthias Steinwachs

Musik zu

Jede Softwareschmiede achtet auf die grafische Präsentation, der Sound wird jedoch eher stiefmütterlich behandelt, daß die Musik mindestens genausoviel wert sein kann, zeigen Spiele wie Ultima 8 oder Cyberia. Matthias Steinwachs, ein Soundprogrammierer, schreibt über das Leben eines Computermusikers.

Kamele, Minarette, Sand und Basare. Zum Thema „Durch die Wüste" fallen wohl jedem auf Anhieb die gleichen Begriffe ein. Da ist der Spielraum, den man als Musiker hat, recht begrenzt. „Orientalisch soll es klingen, aber noch an westlichen Hörgewohnheiten orientiert", so lautete auch die Vorgabe von Linel-Chef Markus Grimmer. Solche Aufträge beginnen bei mir immer erst einmal mit ein oder zwei Wochen intensiver Recherche. Ich durchsuche Plattenarchive (vorzugsweise mein eigenes und die der örtlichen Rundfunkstationen - Dank an dieser Stelle an den SFB), nehme in Videotheken alles mit, was irgendwie arabisch klingt (wobei man Filme wie „Die Liebesdienerinnen des Sultans" aber ruhigen Gewissens ausklammern darf) und zappe mich durchs Kabelnetz. Dann tobt bei mir für einige Tage ausnahmslos der Nahe und Mittlere Osten durch die Stereoanlage, solange, bis ich anfange, arabisch zu denken. Daß ich die letzten neun Jahre in Kreuzberg unter einer libanesischen Großfamilie gewohnt habe, die mich, neben dem köstlichen Gebäck, im Zuge der zahlreichen Familienfeste auch mit ihrer Musik versorgt hat, ist zusätzlich ein Plus und erleichtert die Arbeit. Nachdem ich also die Eigenheiten dieses Musikstils verinnerlicht habe, kann es losgehen. Anhand des Drehbuchs wird nun eine Art musikalisches Storyboard entworfen. Ich kennzeichne die Szenen, die mit eigenen Musiktiteln versorgt werden müssen, lege Grundstimmungen fest und markiere für die Handlung wichtige Geräusche, um sie später in meiner Samplebibliothek zu suchen und ggf. neu zu sampeln. Danach skizziere ich erste Melodien, wobei ich ganz gerne thematisch arbeite und für bestimmte Personen, Orte und Handlungen ähnliche Themen komponiere, da dies den inneren Zusammenhalt eines Spieles verbessert und die Übersichtlichkeit für den Spieler steigert. Wie immer werden die ersten Entwürfe mit dem CM-500 Modul von Roland (SCC1 + LAPC1 in einem Gehäuse), also per MIDI gemacht.



„Streicher, Percussioninstrumente, Holzbläser und ein paar Spezialisten dürfen bleiben..."

Streicher, Percussionsinstrumente, Holzbläser und ein paar Spezialisten wie Santur und Shannai dürfen bleiben, der Rest wird gnadenlos aus der Instrumentenliste des Sequencers entfernt. Etwa 30 Musiktitel stehen auf meinem Storyboard, dazu kommt die Vertonung einer noch ungewissen Zahl von Filmsequenzen (da diese bei Spielen grundsätzlich immer als letztes gezeichnet und programmiert werden - warum auch immer) und ungefähr 90 Samples. Aus den vier Wochen Zeit, die mir Linel für diesen Job anfangs zugesteht, werden erfahrungsgemäß sowieso letztendlich drei Monate, so daß ich die Sache ruhig angehe. Ein Song pro Tag entsteht, schließlich laufen nebenher noch einige andere Aufträge. Nachdem die ersten 20 Songs midimäßig erfaßt sind, beginne ich, die Musik auf das LOUDNESS-Musiksystem umzusetzen. LOUDNESS hat gegenüber den anderen Systemen, die auf dem Markt sind, eine Menge Vorteile. Neben der Tatsache, daß es wesentlich besser klingt als selbst das AIL-System (welches in der Version 3.0 immerhin schlappe 12.000 Dollar kostet, inclusive aller Lizenzen) und mit fast allen Soundkarten läuft, ist Andreas Molnar, der Entwickler dieses Systems, äußerst zuverlässig, was bei Programmierern eine seltene Tugend ist. Er verbessert seine Routinen fast stündlich, also etwa in dem Intervall, in dem neue Soundkarten erscheinen, und da er auch den Totalschaden seines (hoffentlich) letzten Autos beinahe unverletzt überstanden hat, werden wir wohl auch in den nächsten Jahren unsere Zusammenarbeit fortsetzen. Leider hat er sich nicht auf einen Vertrag mit mir eingelassen, der ihm das Autofahren völlig verbietet - ein Restrisiko bleibt also...
Wenn Sie jetzt aber Versandhändler und Fachgeschäfte mit dem Wunsch nach diesem Programm abklappern wollen, so muß ich Sie enttäuschen:

r Wüste

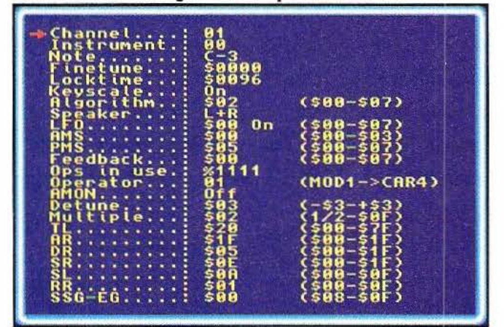
LOUDNESS gibt es nicht zu kaufen, da Andreas bisher allen Angeboten, seine Routine zu veräußern, widerstehen konnte (was bei den Summen, die er an mir verdient, auch durchaus verständlich ist). Aber zurück zur Musik zu „Durch die Wüste". Da die LOUDNESS - Songfiles alle Standards unterstützen müssen, von Adlib über Sound- und Waveblaster bis hin zu GM (General Midi), ist jetzt abspecken angesagt. Einige Stimmen müssen bei der Konvertierung gestrichen werden, um die kleineren Karten nicht zu überfordern. Trotzdem aber soll der Charakter der Songs unverändert bleiben, was keine leichte Aufgabe ist. Anschließend werden die FM-Voices den MIDI-Instrumenten angepaßt, wobei ich feststelle, daß orientalische Klänge eigentlich sehr FM - freundlich sind. Zwischenzeitlich erreichen mich erste spielbare Szenen und ich bin extrem positiv überrascht. Nachdem der erste Teil der Karl-May-Serie, „Der Schatz im Silbersee", um es vorsichtig zu formulieren, nicht so toll war, kann sich „Durch die Wüste" durchaus mit vergleichbaren amerikanischen Produkten messen. Besonders die Grafik hat sich um 100% verbessert - die Musik übrigens auch, da ich jetzt ja etwas mehr Zeit habe als beim letzten Mal - da war es knapp eine Woche. Die fertigen Songs sende ich paketweise via Modem zu Andreas, der sie in eine für den Programmcode verwertbare Form bringt und der sie dann, natürlich ebenfalls über den Datenhighway, weiter in die Schweiz schickt.

Markus Grimmer ist vorher schon durch Tapes mit den Midi-Entwürfen über den Fortgang der Arbeit auf dem laufenden gehalten worden und zeigt sich glücklicherweise hochzufrieden. Jetzt müssen nur noch die Filmsequenzen kommen, dann kann ich meinen Teil dieses Projektes abschließen und darauf hoffen, daß es so gut wird, wie es jetzt schon aussieht. Am Sound soll es jedenfalls nicht scheitern.

Wer mit Matthias Steinwachs Kontakt aufnehmen möchte, kann dies jederzeit tun. Schreiben Sie entweder an: Matthias Steinwachs, Xantener Str. 9, 40474 Düsseldorf oder schicken Sie ein Fax an 0211/452565!



Grafisch nicht besonders aufregend, aber funktionell: das Handwerkszeug eines Computermusikers.



Der Arbeitsplatz von Matthias Steinwachs im aufgeräumten Zustand: Kabelsalat läßt sich nicht vermeiden.





Art Department bietet wieder grafische Spitzenleistung zum Nulltarif. Von „dunklen Schatten" keine Spur!

Die Oberfläche wurde möglichst einfach gehalten: sechs Handlungsicons und ein übersichtliches Inventorysystem.

Dunkle Schatten

Gegen Fremdenhaß

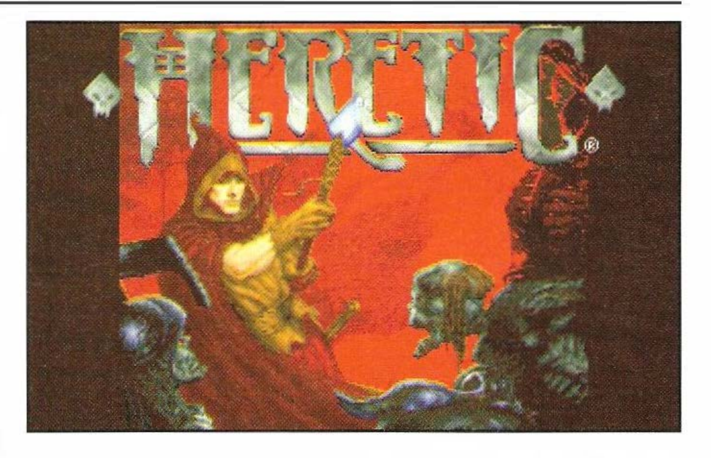
Und schon wieder stehen sie mit einem hervorragenden Programm auf der Matte: Art Department will anscheinend seinen mittlerweile ausgezeichneten Ruf noch weiter ausbauen.

Learning by doing - oder wie man ein Jugendzentrum auf die Beine stellt. So läßt sich das Ziel des Spiels wohl am besten umschreiben. Nachdem Karsten Wegener, der Titelheld der Geschichte, den Job als Kurierlieferant für Bifi an den Nagel gehängt hat, kümmert er sich jetzt um den Aufbau eines Freizeittreffs. Dazu muß eine alte, marode Fabrikhalle wieder auf Vordermann gebracht werden. Die Zeit drängt, die finanziellen Mittel sind knapp und nicht alle Menschen sind so hilfsbereit, wie man es sich eigentlich wünschen würde. Die Katastrophe gipfelt schließlich darin, daß eine Gruppe gemeiner Hooligans aufgrund puren Zerstörungswahns den Anstrengungen entgegenwirkt. Der Auftraggeber dieses Spiels ist das Bundesministerium des Inneren. Aus diesem Grund wird auch keine Werbung unterbreitet, sondern es wird versucht, durch die Inhalte, Dialoge und Handlungen politisch zu informieren und weiterzubilden. Das gelingt den Jungs von Art Department in allen Belangen; das Thema ist für fast jeden interessant, und die grafische Gestaltung sowie die komfortable Benutzerführung stehen Vollpreisproduktionen in nichts nach. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Befehlsleiste, mit deren Hilfe alle Aktionen ausgeführt werden können. Stellt man beispielsweise eine Person zur Rede, so kann man sich entweder gewählt und diplomatisch ausdrücken oder einfach ganz frechdreiste Antworten geben. Bei Taschengeldverhandlungen mit dem Vater sollte man nicht zu selbstbewußt auftreten, sonst setzt es schnell eine saftige Ohrfeige. Das vom Bundesministerium gesteckte Ziel wurde sicher erreicht. Man kann sich sehr schnell in die Lage unterdrückter Minderheiten versetzen; landläufige Vorurteile werden dabei richtiggestellt. Mehr kann man eigentlich nicht erreichen. Doch auch ohne den lobenswerten Hintergrund ist Dunkle Schatten ein echtes Highlight im Freeware-Bereich und darf in keiner Sammlung fehlen.

Heretic

Extensions

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen Heretic, ein weiteres Highlight im 3D-Actionbereich, bereits ausgiebig vorgestellt. Jetzt gibt es die ersten Utilities...



Auch zu Heretic gibt es mittlerweile reichlich Zubehör. Ob das Spiel aber deshalb den gleichen Kultstatus erreichen kann wie andere 3D-Actionspiele, bleibt fraglich.

Seit kurzem erscheinen täglich neue Zusatzlevels, Editoren und anderes Zubehör. Auf diese Weise wird auch langfristig garantiert, daß die Motivation nicht in den Keller geht. Auch dem Anfänger wird noch mit Cheats und Lageplänen geholfen. Erhältlich ist das Ganze in jeder gut sortierten Mailbox oder komprimiert auf einer Diskette bei diversen Shareware-Versendern. Sollte sich hier id software nicht mit dem Release der Vollversion sputen (angekündigt: Mai `95), ist der Bedarf mit eigenproduzierten Levels bereits gedeckt.



Auf dem Sektor der professionellen Jump & Runs gibt es natürlich sehr viele attraktivere Alternativen - dafür ist Sinaria aber wesentlich günstiger und sorgt trotzdem für einige vergnügliche Stunden.

Sinaria

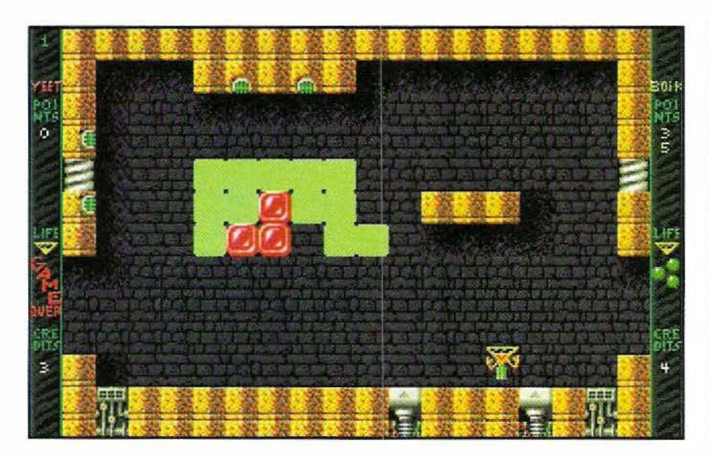
Nachwuchs

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Superman! Um aber einen solchen Status wie Superman zu bekommen, ist eine Menge Vorarbeit nötig...

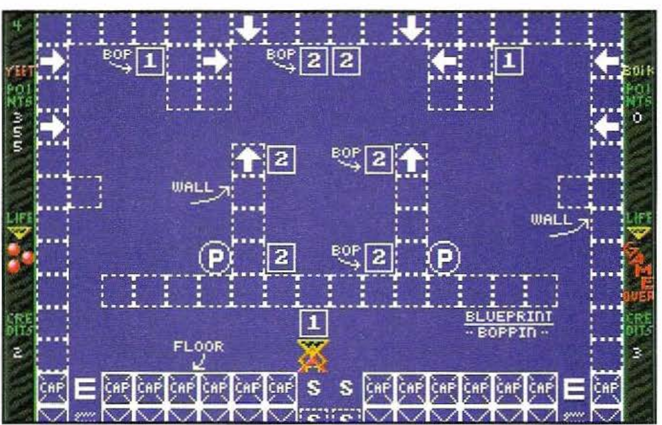
Der kleine Bruder hat es immer schwerer. So kommt man als Superheld nicht immer sofort ins Fernsehen, sondern muß sich seine Lorbeeren erst in schweißtreibenden Jump & Runs verdienen. Durch ein imaginäres Labyrinth der Unterwelt, in dem Gefahren wie Fallen und andere Gemeinheiten warten, muß man sich seinen Weg in die Freiheit bahnen. Die einzigen Hilfsmittel bei dieser schwierigen Aufgabe sind der obligatorische Röntgenblick und die bekannten Schwebekünste. Das grellbunte Spektakel ist eine echte Herausforderung an den Spieler - schon aufgrund der etwas eigenwilligen Steuerung. Natürlich kann man die Qualität nicht mit Jazz Jackrabbit, dem grünen Wunderhasen, vergleichen. Dennoch: für Auge und Ohr bietet Sinaria mehr als das Gros der Shareware-Titel. An Animation, Grafik und Abwechslung kann man durchaus einige Zeit Gefallen finden.

Die Grafik ist nicht besonders anspruchsvoll, wirkt aber durch die grellen und zahlreich verwendeten Farben einigermaßen interessant. Von der Oberklasse ist sie dennoch einige Schritte entfernt.





Dem Spielezerstörer auf der Spur. Die exzellente Hintergrundgeschichte kann Mängel in Grafik und Sound leider nicht ganz wettmachen.



Das leidige Thema vom Ein- und Ausfallwinkel. Wer im Physikunterricht aufgepaßt hat, wird hier nicht auf größere Probleme stoßen.



Boppin

Free Sprites

Abgefahrene Ideen sind oft mehr wert als bombastische Sounds oder atemberaubende Grafik. Gerade im Shareware-Bereich findet man hier viele Perlen.

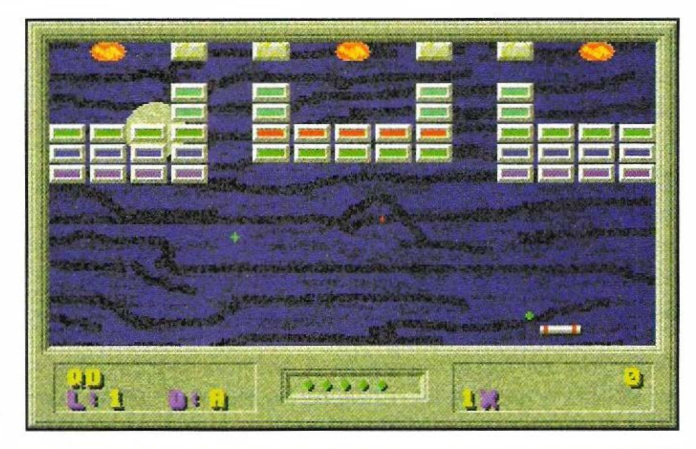
Boppin ist ein weiteres Produkt aus der amerikanischen Edelshareware-schmiede Apogee. Ziel dieses Arcadespiels ist es, die große, weite Welt der Computerspiele zu retten - man muß die Story nicht unnötig verkomplizieren. Genau betrachtet, bedeutet das für die Hauptfiguren Yeet und Boit, alle Monster, die im Reich des finsteren Spielezerstörers festgehalten werden, zu befreien. Die Sprites werden hinter verschiedenen, einfachen Steinmustern gefangengehalten. Diese müssen nun Stück für Stück ergänzt werden, um seine Freunde befreien zu können. Wer jetzt glaubt, bei diesem Spiel handelt es sich um ein simples Puzzle, ist auf dem völlig falschen Dampfer. Vielmehr gilt es, mit Hilfe von gutem Augenmaß und geometrischen Überlegungen (Ein- und Ausfallwinkel) die Steine an die richtigen Stellen zu plazieren. Doch hüten Sie sich davor, einen Stein danebenzusetzen: die Anzahl der Würfe ist begrenzt! Zwar war man bislang von Apogee aufwendigere Grafik gewöhnt, doch macht das Spiel wirklich Spaß, und einen Blick auf die fünf in der Shareware-Version enthaltenen Episoden sollte man auf jeden Fall riskieren.

GEMS 3

Einfallslos

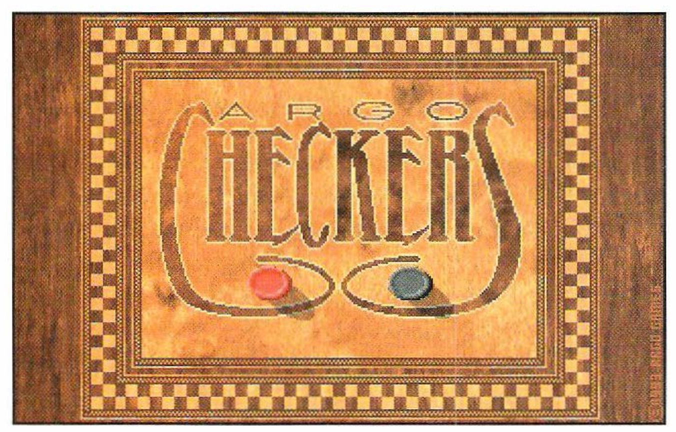
Hinter dem abgefahrenen Titel steckt, wie viele sicher schon vermutet haben, eine simple Arkanoid-Variante.

Zieht man die Gesamtheit der mittlerweile erhältlichen Plagiate in Betracht, so siedelt sich GEMS 3 im gehobenen Mittelfeld an. Grafisch und spielerisch ist GEMS 3 nett, aber nicht wahnsinnig aufregend, so daß nur echte Fanatiker dieses Spiel ins Auge fassen sollten. Unschlagbarer Spitzenreiter ist und bleibt ENOID von den Pixelpainters. Die Qualitätsunterschiede zu GEMS 3 findet man hauptsächlich in der Darstellung der Steine und Bälle sowie der extrem wichtigen, exakten Kontrolle des Pads mit Hilfe der Maus. Sound und Zusatzfunktionen sind bei beiden Spielen annähernd gleichwertig.





Arkanaid Nummer 13213: GEMS 3 bietet solide Unterhaltung, wird aber von so gut wie jedem Konkurrenten übertroffen. Nicht einmal die Hintergrundbilder können das Interesse des potentiellen Arkanoid-Kunden wecken. Wie viele Varianten müssen eigentlich noch erscheinen?



Checkers besticht durch sorgfältigen Stimmungsaufbau. Das beginnt schon beim lederfarbenen Introbildschirm.

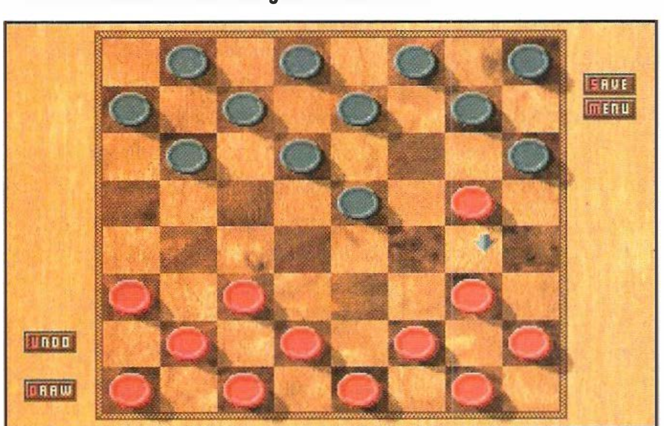
Checkers

Spiel für die Pause

In der Mittagspause ertappt man immer mehr Angestellte dabei, wie sie heimlich den Spieleordner auf der Festplatte anwählen und bei einem kurzweiligen Spielchen relaxen.

Dafür sind erfahrungsgemäß besonders die Spiele geeignet, deren Regeln einfach zu erlernen oder bereits bekannt sind. Checkers ist hier ein Paradebeispiel, handelt es sich doch um eine Umsetzung des Brettspielklassikers Dame. So seltsam es klingt: Gerade die Animation der Spielsteine - sie werden flüssig über das Spielfeld bewegt - kann hier begeistern. Während in der Shareware-Version nur der Zwei-Spieler-Modus vorgesehen ist, kann man sich in der registrierten Vollversion auch gegen einen relativ gescheiten Computergegner messen. Dann ist Checkers auch für die „inoffizielle Pause" wie geschaffen: auf Tastendruck wird der Bildschirm komplett verdunkelt - der Boss soll ja nichts von dem kleinen Intermezzo bemerken.

Eine Antiquität, aber trotzdem genial: ein typischeres Brettspiel für zwei Personen läßt sich nur nach langem Suchen finden.



Toshiba CD-ROM-Laufwerke

Immer schneller, immer preiswerter

Neue Maßstäbe bei CD-ROM-Laufwerken setzt zum wiederholten Male Toshiba, diesmal mit dem XM-3601. Für nur DM 600,- bietet dieses SCSI-Laufwerk, das ohne Caddy auskommt, eine Übertragungsgeschwindigkeit von 660 KByte/sec und eine Zugriffszeit von nur 150 ms. Außerdem neu von Toshiba ist das XM-5302B, ein Vierfach-Laufwerk mit Enhanced-IDE-Schnittstelle und einer Zugriffszeit von 190 ms. Lieferbar wird das XM-5302B ab April sein.

Info: Toshiba Europe GmbH, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss, Tel. (02131) 1 58 01

SoundBlaster AWE32 Value Edition

Viel Klang für's Geld

Für unter DM 400,- zu haben ist die preiswerte Value-Edition-Variante der SoundBlaster AWE32. Als Klangerzeuger kommt auch hier der Chipsatz von E-mu zum Einsatz, der 32 Stimmen und eine Reihe interessanter Effekte wie Vibrato und Tremolo bietet. Im Gegensatz zur bekannten AWE32 läßt sich der RAM-Speicher der Karte allerdings nicht aufrüsten - in Anbetracht der Ersparnis von rund DM 200,- dürfte das allerdings zu verschmerzen sein. Ansonsten bietet auch die Value Edition Unterstützung für die SoundFont-Technologie, der bei der AWE32 mitgelieferte SF-Editor muß jedoch für rund DM 25,- extra erworben werden.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 9 92 87 10



Real Magic Rave

MPEG- und Grafikkarte von Sigma

Vom MPEG-Pionier Sigma Designs kommt rechtzeitig zur CeBIT die Real Magic Rave, eine kombinierte MPEG- und Grafikkarte für den VESA Local Bus, die natürlich voll kompatibel zur Real Magic ist. Durch die Kombination von Grafikbeschleuniger und Real Magic auf einem Board können die typischen Probleme des Feature Connectors umgangen werden, d.h. auch in hohen Farbtiefen lassen sich MPEG-Videos problemlos abspielen. Als Grafikchip kommt ein Trident TGU9440AGi zum Einsatz, der auf 1 oder 2 MByte DRAM zugreifen kann. MPEG-Videos lassen sich beim Abspielen auf bis zu 1.280 x 1.024 Pixel hochskalieren und mit 30 Bildern pro Sekunde abspielen. Mit 1 MByte RAM liegt der Listenpreis bei DM 849,-, mit 2 MByte bei DM 999,-.

Info: Sigma Designs Europe, Rumfordstraße 29-31, 80469 München, Tel. (089) 2 90 81 90

Presse-ticker

Kaum ist die Video-CD auf dem Markt, kündigen sich gleich zwei potentielle Nachfolger an: Sowohl Sony und Philips als auch ein mächtiges Konsortium rund um die Elektronikkonzerne Matsushita und Toshiba haben Entwürfe für eine **High-Density-CD** vorgelegt. Diese soll 3,7 bzw. 2 x 5 GByte Kapazität bieten und damit mehr als zwei Stunden Film in MPEG-2-Qualität speichern können. Player für die neue Video-CD sollen noch Ende des Jahres zu Preisen von deutlich unter DM 1000,- zu haben sein - sofern man sich schnell auf einen gemeinsamen Standard einigen kann. +++ Festplattenpreise im freien Fall: Bei einer großen Handelskette konnten wir kürzlich eine **1-GByte-Festplatte** von Conner für sage und schreibe **DM 650,-** sichten. Derweil sind die Konstrukteure bei allen großen Plattenherstellern damit beschäftigt, an neuen Modellen mit höherer Kapazität zu feilen. IBM zum Beispiel stellt für **Jahresende 10 GByte** im 3,5-Zoll-Format in Aussicht. +++ Von Intuit, Hersteller der Personal-Finance-Software Quicken, kommt rechtzeitig vor Fälligkeit der Einkommensteuererklärung das Programm **QuickSteuer 95** für Windows. +++ Ergänzend zum Test des **ViewSonic 15G** in Heft 02/95 ist anzumerken, daß der Hersteller jetzt drei Jahre Garantie gewährt. Gleichzeitig wurde der Preis des TCO-92-konformen Geräts auf DM 999,- gesenkt.



Genoa GVision DX

Real-Magic-kompatible Grafik-/MPEG-Karte

Noch vor dem Erscheinen der Real Magic Rave stellt Genoa eine Real-Magic-kompatible Grafikkarte vor, ähnlich der Kelvin MPEG von Orchid. Für schnelle Grafiken unter Windows sorgt hier der 64 Bit-Beschleuniger GD5434 von Cirrus Logic. Die Local-Bus-Karte wird mit 1 MByte DRAM ausgeliefert, kann jedoch auf 2 MByte aufgerüstet werden. Der Preis wird voraussichtlich bei etwa DM 700,- liegen.

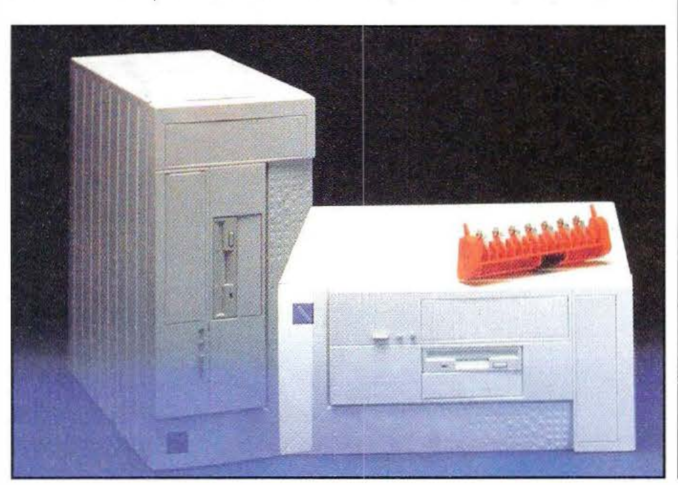
Info: Genoa Systems GmbH, Schimmelbuschstraße 9, 40699 Erkroth, Tel. (02104) 3 98 77

Vobis Highscreen SkyCase

Two in one: Tower und Desktop in einem

Ein pfiffiges Gehäuse-Konzept präsentiert Vobis mit dem Sky-Case: PCs in diesem Gehäuse lassen sich sowohl als Desktop als auch als Tower benutzen. Durch zwei um 90 Grad gegeneinander versetzte 5,25"-Einbauschächte läßt sich ein CD-ROM-Laufwerk in beiden Stellungen horizontal einbauen. Darüber hinaus steht die leichte Erweiterbarkeit im Vordergrund: Das Motherboard und sämliche Steckkarten befinden sich in einer Schublade, die sich nach vorne herausziehen läßt, wobei der Monitor auf dem PC stehenbleiben kann. Steckkarten werden statt mit einer Schraube mit dem sogenannten Quick-Release-Schnappverschluß fixiert.

Info: Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 12, 52146 Würselen, Tel. (02405) 4 44-0

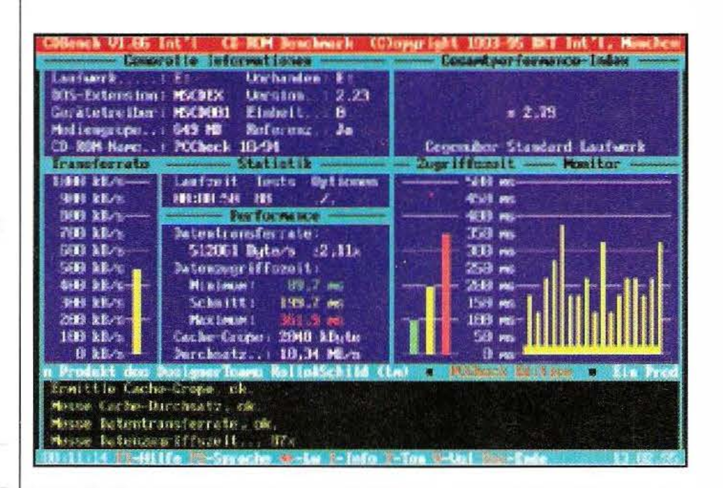


PC Check 2.0

Problembeseitigung mit Checkprogrammen

Um Problemen rund um die PC-Hardware auf die Spur zu kommen, bietet PC Check 2.0 eine Reihe von Utilities. Highlight ist ein Diagnose-Tool für CD-ROM-Laufwerke, bei dem es sich um eine abgespeckte Version des bekannten Programmes CD Certify von Landmark handelt. Angeboten wird die CD von Direct Media für DM 39,95.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 7 23 93 10

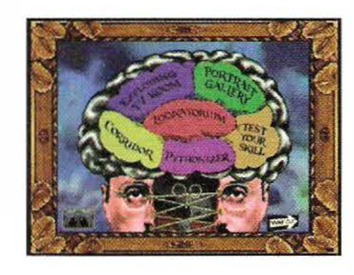


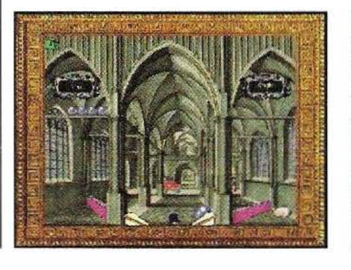
Monty Python´s Complete Waste of Time

Englische Starkomikertruppe auf CD-ROM

Die im typischen Monty Python-Stil gehaltene CD besteht aus einer losen Sammlung von Gags, Videoclips und abgedrehten Spielen. Vom derben Humor der Komikertruppe aus England wird eine Menge geboten, sei es das Abschießen von fliegenden Schweinen oder eine Sammlung der besten Videoclips aus der Fernsehserie. Hintergrundmuster, Icons und Bildschirmschoner für Windows bietet der Pythonizer, ein Tool zum Python-gerechten Einrichten von Windows. Insgesamt ein total abgedrehter Zeitvertreib ohne weiteren Sinn und Verstand - eben die totale Zeitverschwendung. Für DM 99,- eine CD mit Kultstatus, die in keiner Sammlung fehlen darf.

Info: Bomico, Tel. (06107) 93 01 00

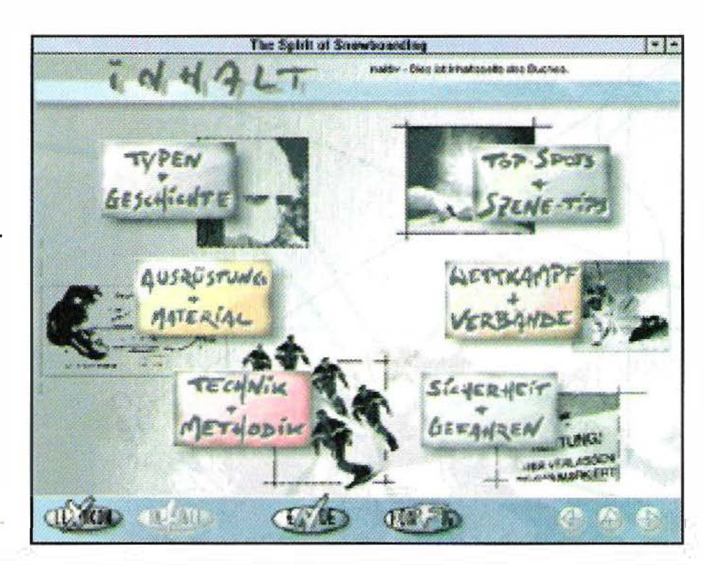






The Spirit of Snowboarding

Videos und Grafiken über`s Snowboarden



Der für seine schick gestalteten Multimedia-Produktionen bekannte Delius Klasing Verlag (die CD Bike World stellten wir vergangenen Monat vor) hat jetzt mit The Spirit of Snowboarding eine weitere CD zum Thema Sport vorgestellt. Videos, Grafiken und Bilder bieten reichlich Informationen zu Ausrüstung und Fahrtechnik, ein Reiseführer gibt Tips zu den Wintersportgebieten der Alpen. Für DM 99,- eine unterhaltsame CD nicht nur für Snowboarder. Störend ist einzig und allein das nicht abzubrechende Video bei Programmstart.

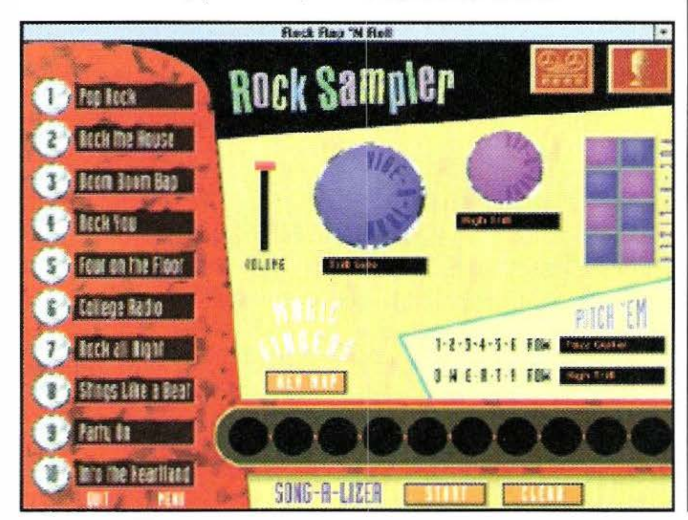
Info: Delius Klasing Verlag, Siekerwall 21, 33602 Bielefeld, Tel. (0521) 55 90

5 Ft. 10 Pak, Volume 2

CD-ROMs am laufenden Band

Das aus zehn CDs bestehende Paket war in der ersten Auflage in den USA ein echter Renner, in Deutschland wegen eines gewissen, im Lieferumfang enthaltenen und leider indizierten 3D-Actionspiels jedoch nur selten zu finden. Die zweite Auflage wird wieder in der gleichen Aufmachung geliefert: Eine ausklappbare Plastiktasche von etwa 1,50 Meter Länge, umgerechnet eben 5 Fuß, enthält die zehn CDs. An Spielen gibt es die Titel Space Quest IV, Battle Chess Enhanced sowie Sherlock Holmes Consulting Detective mit drei Kriminalfällen. Über PC Karaoke Family Fun und Rock Rap´n Roll, eine Musikbox zum Experimentieren, werden sich wohl die Nachbarn am meisten freuen. Informatives wird mit dem Gesundheitsratgeber Home Medical Advisor, der Filmdatenbank Movie Select sowie einem Nachschlagewerk der militärischen Luftfahrt geboten. Schließlich erhalten Sie noch 2.000 Zeichensätze auf der CD Fantasia 2000 sowie einen Produktführer von Microsoft zum Thema Multimedia. Für DM 99,99 eine nette Sammlung durchschnittlicher CDs, die erst durch die Menge interessant wird.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 7 23 93 10



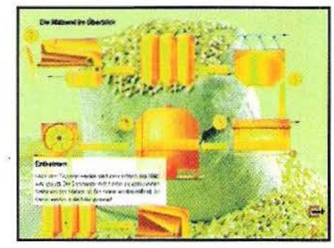
Die Welt der Biere

Über Lagerung, Verkauf und Genuß von Bieren

Dem Bier - neben Brot Grundnahrungsmittel für viele Deutsche - widmete Digital Publishing eine eigene CD. Aufgepeppt mit den üblichen Multimedia-Elementen wie Videos, Bildern und Animationen, wird in (etwas zu „bierernster") Form Informatives rund um das Bier vermittelt: Angefangen von der Herstellung über die Lagerung bis hin zum Genuß sind alle Schritte mit qualitativ guten, allerdings wie gewohnt zu kleinen Videos dokumentiert. Ein Bier-Lexikon, eine Deutschlandkarte mit den bekanntesten Brauereien sowie ein Quiz mit Fragen zur Entwicklung des Bölkstoffs dienen der weiteren Unterhaltung. Die überwiegend positive Gestaltung wird lediglich durch das „Hauptmenü" abgewertet: Eine schlichte Grafik zeigt den Querschnitt einer Brauerei, ein die Form wechselnder Mauszeiger verrät Ihnen, wo sich das Klicken lohnt. Fazit: Für DM 69,- eine nicht nur für Kampftrinker durchweg empfehlenswerte Multimedia-Produktion.

Info: MediaSoles Buch- und Medienvertrieb, Neumarkter Straße 18, 81664 München, Tel. (089) 43 18 97 27





Digital Dimensions

Günstige Schnupper-CD-ROM zum Experimentieren

Eine echte Multimedia-CD zum Experimentieren gibt's von Topware zum Spottpreis von nur DM 2,95. Auf dieser Scheibe finden Sie 300 Shareware-Programme, lizenzierte deutsche Vollversionen von CD-Player Pro und PC Graphics Viewer, 25 Grafiken im Photo-CD-Format und 30 Minuten Audiodaten mit klassischer Musik.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73 30

Rock-Lexika-Collection, Best of German Rock

Deutsche Rockstars multimedial verheizt - mit Nina Hagen, Nena...



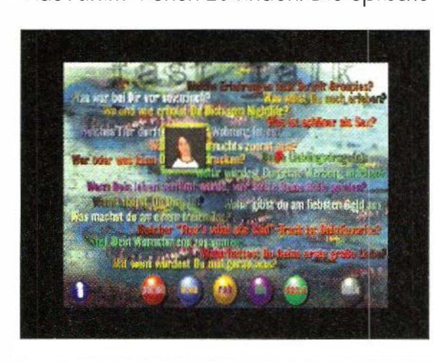
Eine müde Datensammlung zu Stars aus der Zeit der Neuen Deutschen Welle: Altrocker wie Udo Lindenberg, Peter Maffay, Marius Müller Westernhagen oder Nena dürfen sich auf dieser CD nochmal präsentieren. Enthalten sind Konzertfotos, die die Musiker teilweise aus einer Entfernung von mehreren hundert Metern zeigen. Eine gleichbleibende seichte Hintergrundmelodie begleitet Sie durch die Lebensläufe der Barden, die eigentlichen Songs sind als Instrumentalvarianten im MIDI-Format vorhanden. Selbst echte Fans werden sich bei dieser für DM 49,95 angebotenen CD wohl Begeisterung mühsam abheucheln müssen.

Info: MitCam Marketing GmbH, Barer Straße 53, 80799 München, Tel. (089) 2 72 28 65

Sev:N:Inch - That´s What She Said

Neueste Musik-CD von Sev:N:Inch enthält einen Datentrack

Die deutsche Band Sev:N:Inch präsentiert ihr neues Album „That's What She Said" in Form einer Mixed-Mode-CD: Neben zwölf Audio-Tracks mit neuen Songs - die Stilrichtung beschreibt Sony Music als zeitgemäße Rockmusik mit Grooves von einem anderen Planeten - ist ein zusätzlicher Datentrack auf der CD vorhanden. Dort ist eine Unmenge an Infos zur Band mit vielen Fotos, Interviews und Videoanimationen zu finden. Die optische Aufmachung geht als tadellos durch, die Ladezeiten von CD sind kaum spürbar, und an alle Programmfunktionen kommen Sie sofort heran - auf ein krampfhaft aufgesetztes Adventure wie bei U96 wurde hier glücklicherweise verzichtet. Interaktivität gehört dennoch dazu, und so gibt es auch hier ein Quiz zur Band, einen kleinen Gitarrenkursus sowie ein Geduldspiel. Im Handel wird die CD, eine der bislang gelungensten Mixed-Mode-CDs überhaupt, wie eine Audio-CD geführt, so daß Sie die Scheibe für etwa DM 35,- erstehen können.



Info: Sony Music, Stephanstraße 15, 60313 Frankfurt, Tel. (069) 13 88 80

Shareware und Grafiksammlungen

- Kultfilm CD (Pearl, DM 48,80): Text- und Bildersammlungen aus Mailboxen zu Filmen mit Kultstatus wie Star Wars, Terminator, Leben des Brian, Ritter der Kokosnuß usw.
- Pac Man Breakout Mania (CDV, DM 14,95): Fünfzig Shareware-Titel zum Thema Pac Man und Breakout.
- Deutsche Shareware Vol. 2 (CDV, DM 24,95): Eine neue Auflage mit etwa 1.500 deutschen Shareware-Programmen.
- Hot 100 Februar 95 (Topware, DM 9,95): Lizenzierte Vollversion von Find It, einem Utility zur Suche von Stichworten in Dateien, sowie eine 30 Tage-Version von dBase 5.0 Windows von Borland
- CD des Monats Februar 95 (Topware, DM 29,95): Monatliche Shareware-Sammlung. Als Bonus dBase 5.0 Windows von Borland in einer 30 Tage-Version.
- Top 1000 1995 (CDV, DM 29,95): Eine Zusammenstellung der 1.000 beliebtesten Shareware-Programme, neue Auflage 1995.
- Boppin (CDV, DM 14,95): Fünfzig Spiele aus dem Shareware-Sektor mit dem neuen Geschicklichkeitsspiel Boppin von Apogee.
- Carol Lynn - My Favourite Girls Vol. 4 Body & Art (Topware, DM 19,95): Sammlung von qualitativ ansprechenden Photo-CD-Bildern.

Dusty Dimmer

Platte Gags en masse

Dusty Dimmer spielt in diesem (jugendfreien) interaktiven Spielfilm in der Hauptrolle einen leicht vertrottelten Helden, der sich auf die Suche nach seiner Traumfrau begibt. Die Interaktivität beschränkt sich auch hier wieder auf das Anklicken von Personen oder Gegenständen, was zum Abspielen der nächsten Videosequenz führt. Komplett in Deutsch und in mäßiger Bildqualität, bietet Dusty Dimmer kein Sex & Crime, dafür platte Gags am laufenden Meter. Die Vollversion mit immerhin sechs CDs gibt's für DM 129,90, eine Schnupperversion bestehend aus nur einer CD schon ab DM 3,-.

Info: Pearl Agency, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 36 00





Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MByte RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, ATI Mach 32 Grafikkarte, Aztech Waverider 32 Soundkarte, Toshiba XM-5201 3x CD-ROM-Laufwerk

CD-i auf dem PC?

? Ich besitze eine MPEG-Karte und ein CD-i-fähiges CD-ROM-Laufwerk, das Sony CDU-33. Nun möchte ich gerne CD-i-Spiele benutzen. Geht das? Außerdem habe ich das Problem, daß kein Steckplatz mehr für eine Soundkarte frei ist, wenn ich die MPEG-Karte einbaue. Kann ich das CD-ROM-Laufwerk über eine Soundkarte mit entsprechendem Interface betreiben und dafür die bisherige Controller-Karte ausbauen? (Ingo Jüttner, Berlin)

! Mit einer MPEG-Karte, die zum Abspielen von Video-CDs benötigt wird, können Sie keine CD-i-spezifische Software nutzen. Lediglich Filme auf CD-ROMs im CD-i-Format lassen sich mit manchen MPEG-Karten und einem geeigneten CD-ROM-Laufwerk wie eben dem Sony CDU-33 oder dem Mitsumi FX-001 D abspielen. Es gibt jedoch von Philips demnächst eine entsprechende Zusatzkarte, mit der sich der PC in einen CD-i-Player verwandelt. Da diese jedoch mit knapp DM 1.000,- zu Buche schlägt, können Sie im Prinzip auch gleich einen separaten Player kaufen. Das CD-ROM-Laufwerk können Sie selbstverständlich über eine entsprechende Soundkarte betreiben, das Interface entspricht physikalisch dem separaten Controller.

Von Audio-CD aufnehmen

? Mit einer SoundBlaster 16 ASP Multi-CD betreibe ich ein Mitsumi CD-ROM-Laufwerk und möchte jetzt Audio-CDs abspielen. Welche Software benötige ich dafür? Ist es auch möglich, direkt von der CD die Songs als WAV-Dateien zu speichern? (Sebastian Vollmer, Wiehl)

! Tools zum Abspielen von Audio-CDs sind im Lieferumfang der Soundblaster vorhanden, unter Windows können Sie dafür auch das Programm Medienwiedergabe benutzen, sofern ein MCI-Treiber unter Windows für die Wiedergabe von Audio-CDs installiert ist. Dieser ist im Lieferumfang von Windows enthalten und kann wie üblich über die Systemsteuerung nachgeladen werden. Das digitale Überspielen der Audiodaten von CD auf den PC ist nur mit einigen wenigen SCSI-CD-ROM-Laufwerken wie den Modellen von Sony und Toshiba möglich. Mit Hilfe geeigneter Software, die bei der Treibersoftware für den SCSI-Hostadapter enthalten ist, können Sie Audiotracks digital ohne Qualitätsverlust duplizieren, benötigen dafür jedoch eine Menge Platz auf der Festplatte.

Brummende Soundkarte

? Wenn ich die Soundkarte in meinem PC mit der Stereo-Anlage verbinde, tritt plötzlich ein deutliches Brummen auf, das beim direkten Anschluß der kleinen Lautsprecher nicht zu hören ist. Wo liegt das Problem? (Lothar Eser, Buxtehude)

! Dieses Brummen ist meist auf Rückkopplungseffekte in der Stromversorgung zurückzuführen. Ein hundertprozentiges Rezept zur Lösung dieses Problems gibt es nicht, Sie sollten jedoch mit verschiedenen Stromkreisen experimentieren. Schließen Sie also zum Beispiel einmal PC und Stereoanlage an den gleichen Stromkreis an oder versorgen Sie den PC über eine Verlängerungsschnur mit Strom aus einem anderen Stromkreis (= andere Sicherung).

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

MIDI-Mapper

? Immer wieder stolpere ich unter Windows in der Systemsteuerung über den MIDI-Mapper. Was kann ich damit überhaupt anfangen?

! Zum Abspielen von MIDI-Songs sind 16 MIDI-Kanäle vorhanden, über die jeweils ein Instrument mit Hilfe eines MIDI-Treibers gesteuert wird. Da unter Windows auch mehrere MIDI-Treiber installiert sein können, zum Beispiel für FM- und Wavetable-Wiedergabe, wird ein Programm benötigt, das die Zuordnung von MIDI-Kanälen zu Musikinstrumenten und dem MIDI-Treiber übernimmt. Bei einer Soundkarte mit FM- und Wavetable-Synthesizer, wie der MiroSound PCM1 mit OPL-4, könnten Sie somit bestimmte Instrumente über den FM-Synthesizer abspielen, andere wiederum über den Wavetable-Synthesizer. Über die sogenannte Patchmap kann sogar die Lautstärke jedes Instrumentes beeinflußt werden, mit Hilfe der Keymap die Tonhöhe.

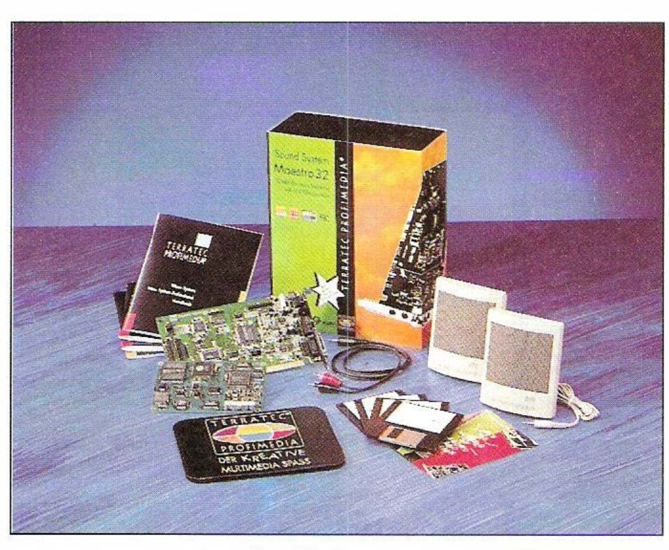
Komprimieren ohne Backup?

? Mit LHarc lassen sich ja bekanntlich Dateien recht effizient komprimieren. Doch kann dieser Datenkomprimierer auch selbstextrahierende Dateien erzeugen, die sich auf mehrere Disketten verteilen lassen, falls die Datenmenge nicht mehr auf einer einzelnen Diskette Platz findet? (Patrick Segeth, Roth)

! Diese Kombination - automatisches Auspacken und Verteilen der Daten auf mehrere Disketten - unterstützt zur Zeit nach unserem Kenntnisstand kein Packprogramm. Wenn Sie beide Features alleine benötigen, können Sie zum Beispiel ARJ benutzen. Um ein selbstextrahierendes Archiv zu erzeugen, verwenden Sie die Option -JE, also zum Beispiel
ARJ A -JE ARCHIV C:\DATEIEN*.*
Um Daten auf mehrere Einzeldateien zu verteilen, geben Sie
ARJ A -V1440 ARCHIV C:\DATEIEN*.*
ein. Statt -V1440 für HD-Disketten können Sie zum Beispiel auch -V720 für DD-Disketten benutzen. Es empfiehlt sich übrigens, die erzeugten Archiv-Dateien zunächst auf Festplatte abzulegen, sofern dies der verfügbare Platz zuläßt. Andernfalls stellen Sie vor den Namen des Archivs die Laufwerksangabe, also zum Beispiel A:\ARCHIV. Die erzeugten Dateien werden übrigens automatisch durchnumeriert mit Extension A01 etc. und dann beim Dekomprimieren wieder automatisch zusammengefügt.

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline



Jeden Monat geben wir auf dieser Seite produktbezogene Hilfestellungen. Diesmal beschäftigen wir uns mit Soundkarten der Firma Terratec.

Zu den bekanntesten Produkten der Firma Terratec Electronic GmbH gehören die Soundkarten Maestro 16, Maestro 32 und die Gold 16. Eine Auswahl interessanter Fragen aus der Hotline, die diese Produkte betreffen, präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle. Die Terratec-Hotline erreichen Sie unter der Rufnummer (021 57) 81 79 14 jeweils Montag bis Freitag zwischen 13 und 17 Uhr. Für Ihre Probleme stehen Ihnen Sascha Kamps, Guido Tönissen und Oliver Hutz zur Verfügung. Aktuelle Treiber, Updates sowie News und Infos finden Sie auch in der Support-Mailbox von Terratec. Diese erreichen Sie unter der Rufnummer (02157) 81 79 24 mit bis zu 28.800 Bit/sec, der Zugang ist selbstverständlich kostenfrei.

Nur Rauschen hörbar

Beim Aufzeichnen von Klängen mit der Soundkarte Maestro 16 sind nur Störgeräusche hörbar, von Musik oder Sprache keine Spur. Das Abspielen von Klängen funktioniert dagegen einwandfrei.
Dieses Problem trat mit einer alten Treiberversion bei einigen wenigen Rechnern auf und betraf Aufnahmen, die mit einer Auflösung von 16 Bit und einer Frequenz von mehr als 22 kHz in Stereo gemacht wurden. Mit einer neuen Treibersoftware, die in der Support-Mailbox zum Download bereitsteht, läßt sich dies leicht beheben.

Wavetable-Sound und Joysticks

Eine ordnungsgemäß installierte Soundkarte, die unter Windows und DOS problemlos Musikstücke über den internen Wavetable-Synthesizer abspielt, bleibt stumm, sobald ein Joystick am Game-Port eingesteckt ist. Mit einfachen Joysticks, die ohne Zusatzfunktionen wie eine Schubkontrolle auskommen, funktioniert das Abspielen jedoch einwandfrei. Es handelt sich hierbei um ein prinzipielles Problem, das bei allen Soundkarten auftritt: Der Game-Port einer Soundkarte und der MIDI-Port, der für die Ansteuerung des Wavetable-Synthesizers genutzt wird, müssen sich die vorhandenen Leitungen teilen. Speziell für Flugsimulatoren konzipierte Joysticks wie der Flightstick von CH Products benötigen für die zusätzlichen Funktionen Steuerleitungen, die jedoch mit dem MIDI-Port kollidieren. Somit können keine Daten mehr an den Wavetable-Synthesizer gelangen und dieser bleibt stumm. Glücklicherweise ist bei vielen PCs bereits ein Joystick-Anschluß vorhanden, so daß Sie Ihren Joystick einfach dort anschließen und den Game-Port auf der Soundkarte ausschalten können.

Low Cost-PCs und 16 Bit-Soundkarten

Unter Windows kann es beim Abspielen von WAV-Dateien mit der Soundkarte Gold 16 vorkommen, daß sich das System aufhängt. Unter DOS und bei der Klangwiedergabe in Spielen arbeitet die Karte dagegen problemlos.
Dieses Problem betrifft auch andere Soundkartenhersteller und tritt im Zusammenhang mit bestimmten Chipsätzen auf, die häufig in PCs vom Discounter zu finden sind. Terratec bietet Kunden, die mit solchen Schwierigkeiten konfrontiert werden, gegen einen geringen Aufpreis die Möglichkeit zum Umrüsten der Basisplatine auf die der Maestro 32. Als Flaggschiff der Soundkarten-Reihe von Terratec arbeitet die Maestro 32 auch mit als schwierig einzustufenden Chipsätzen zusammen und bietet darüber hinaus ein hardwaremäßiges MPU-401-Interface.



Vielen Dank für Ihren Besuch in der
TerraTec ReActor BBS
Schauen Sie doch mal wieder 'rein...!

TerraTec Electronic GmbH ▶ Steyler Straße 75 ▶ 41334 Nettetal ◀

Weiter ? (J/n/=)_

In der Terratec-Mailbox finden Sie zu allen Produkten jeweils die aktuellen Treiber zum Download.

Christian Späthe ■

Workshop DOS

Gelöschte Dateien

Mit Undelete stellt MS-DOS ein Utility zur Verfügung, mit dem Sie zuvor gelöschte Dateien wieder restaurieren können. Verzeichnisse und Dateien, die sich in gelöschten Verzeichnissen befanden, sind hiervon allerdings ausgenommen.

Ob Sie eine Datei vollständig wiederherstellen können, hängt von der Konfiguration von Undelete ab, das insgesamt drei Schutzmodi kennt. Der Standardmodus zum Restaurieren von Dateien ist immer aktiv und benötigt weder Speicher noch zusätzlichen Plattenspeicher. Anhand der internen Belegungstabellen versucht MS-DOS, eine gelöschte Datei wiederherzustellen, was insbesondere problematisch ist, wenn durch zwischenzeitliche Schreibzugriffe die ursprünglichen Daten überschrieben wurden. Fehlende Zeichen im Dateinamen werden mit dem Nummernzeichen „#" ersetzt, bei Überschneidungen mit bereits existierenden Dateien werden zunächst die Zeichen „%" und „&" probiert, anschließend die Ziffern 0-9 und die Buchstaben A-Z.

Delete Sentry

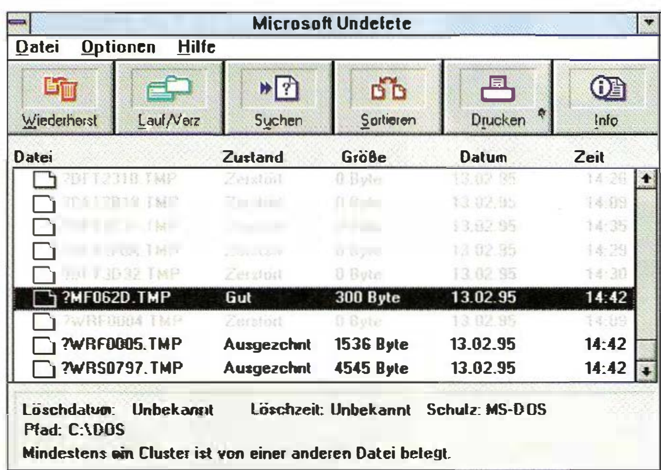
Die Löschüberwachung, auch Delete Sentry genannt, kann auch dann Dateien restaurieren, wenn nach dem Löschen neue Daten wieder auf die Platte geschrieben wurden. Beim Löschen von Dateien verschiebt MS-DOS diese für Sie unbemerkt in ein verstecktes Unterverzeichnis mit dem Namen SENTRY. Einen in der Parameterdatei UNDELETE.INI anzugebenden Prozentsatz der Gesamtkapazität des jeweiligen Datenträgers beansprucht Undelete zur Aufnahme der zu löschenden Dateien. Ist diese Kapazität erreicht, werden die ältesten Dateien im Verzeichnis SENTRY zuerst gelöscht. Zu beachten ist bei diesem Modus, daß durch das Löschen einer Datei kein weiterer Speicherplatz auf der Festplatte gewonnen wird.

Delete Tracker

Der Modus Löschprotokoll bzw. Delete Tracker gibt den durch das Löschen frei gewordenen Speicherplatz auf einem Datenträger frei und vermerkt in einer internen Liste die zur gelöschten Datei gehörenden Sektoren. Gespeichert wird diese Liste in der versteckten Datei PCTRACKER.DEL. Gelöschte Dateien können auch in diesem Modus nicht immer vollständig restauriert werden, da, wie schon im Standardmodus, bei Schreibzugriffen die freigewordenen Sektoren unter Umständen überschrieben werden.

Starten von Undelete

Wie gewohnt, können Sie Undelete mit einer Reihe von zusätzlichen Parametern unter DOS aufrufen. Zum Installieren rufen Sie Undelete zunächst mit /LOAD auf, wodurch auch die Parameterdatei UNDELETE.INI erzeugt wird. Alternativ hierzu dienen die Befehle /S und /T zum Aktivieren der Modi Delete Sentry (vollständige Löschüberwachung) bzw. Delete Tracker (Löschprotokoll für Sektoren). In welchem Modus Undelete gerade arbeitet, erfahren Sie mit dem Kommando /STATUS, und eine Aufstellung der Dateien, die Sie wieder restaurieren können, erhalten Sie mit /LIST. Der Parameter /ALL versucht, alle gelöschten Dateien ohne weitere Abfragen wieder zu restaurieren, während /DOS, /DT und /DS nur die den jeweiligen Löschmodi Standard, Delete Tracker und Delete Sentry bekannten Dateien bearbeitet. Zum Löschen aller aufbewahrten Dateien aus dem Verzeichnis SENTRY gibt es schließlich noch das Kommando /PURGE. Bequemer geht es unter Windows, das im Lieferumfang bereits ein kleines Programm zur Steuerung von Undelete bereitstellt.



Konfiguration

Über die Datei UNDELETE.INI läßt sich eine Reihe von Parametern für die Arbeitsweise von Undelete festlegen. Die Parameterdatei, die mit einer in eckigen Klammern beginnenden Beschreibung eingeteilt ist, enthält zur Konfiguration fünf Abschnitte. Welche Laufwerke mit dem Modus Löschüberwachung arbeiten sollen, wird im Abschnitt [sentry.drives] beschrieben. Mit [sentry.files] werden nur die Dateien bzw. Dateitypen bestimmt, die vor dem Löschen geschützt werden. Ein vorangestelltes Minuszeichen schließt dagegen die angegebenen Dateien aus. Da sich auch Platzhalter verwenden lassen, sind Angaben wie *.DOC, *.TXT und *.TMP hierbei sinnvoll einsetzbar. Für den Modus Löschprotokoll, bei dem nur gelöschte Sektoren vermerkt sind, werden im Abschnitt [mirror.drives] die zu unterstützenden Laufwerke definiert. Weitere Details werden unter [configuration] festgelegt: Days, Percentage und Archive beschreiben, wie viele Tage gelöschte Dateien aufbewahrt, wieviel Prozent der Gesamtkapazität des Speichermediums zur Sicherung belegt und ob Dateien mit gesetztem Archiv-Bit gesichert werden sollen. Welcher Löschmodus als Standardeinstellung beim Aufruf von Undelete genutzt wird, bestimmen Sie im Abschnitt [defaults].

Christian Späthe ■

COMING UP!

ACTION SOCCER

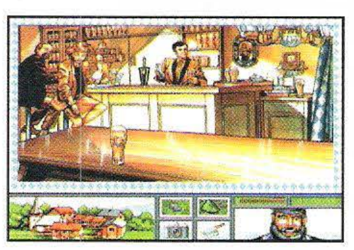


Wenn man die Spielergebnisse der französischen Fußballvereine in europäischen Ligen betrachtet, so fällt es schwer, zu glauben, daß gerade aus Frankreich ein qualitativ hochwertiges Fußball-Spiel kommen soll. Aber es geht doch: Action Soccer von Ubi-Soft läßt am PC so richtig die Muskeln spielen. Verschiedene Spielperspektiven in zwei und drei Dimensionen, hervorragender Stadionsound und eine beeindruckende Spielbarkeit machen dieses Spiel zu einem echten Konkurrenten für FIFA International Soccer und Lothar Matthäus Super Soccer.

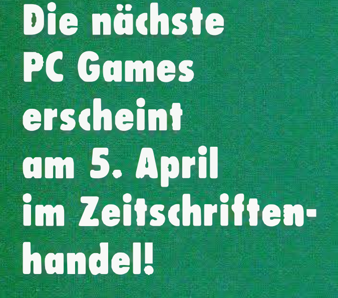
SONYS UND SEGAS STURM GEGEN DEN PC

Die Domäne des PC kommt ins Schwanken: Einst waren Spiele mit schnellen Vektorgrafiken ausschließlich den Benutzern von PCs vorbehalten - die Spielekonsolen mußten sich mit schnellscrollenden zweidimensionalen Hintergründen und Sprites zufriedengeben. Neuerdings muß man als PC-Freak aber schon fast neidisch auf die Fähigkeiten einer neuen Generation von Spielkonsolen schielen. Das Sony PSX und das Sega Saturn bringen Spielhallenqualität ins Wohnzimmer. Kann der PC da überhaupt noch mithalten? Wir wagen einen kritischen Blick in die nähere Zukunft des PC und zeigen Ihnen, beispielsweise anhand neuer, intelligenter Grafikkarten, einige Silberstreifen am Horizont.

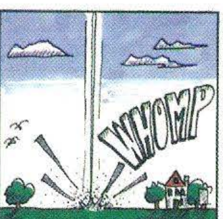
DAS AMT



Gar keine schlechte Idee, die Greenwood da hatte: Anstatt auf irgendwelchen Marsmonden mit sabbernden Aliens aufzuräumen und damit von den wirklichen Problemen auf unserer Welt abzulenken, wirft das junge deutsche Softwarelabel einen Blick in die Innereien unserer eigenen Republik. Und zwar mitten in das "schwärzeste" Herz der BRD - nach Bayern, wo der Herr Bauunternehmer und der Herr Bürgermeister abends in der Wirtschaft bei einer Maß Bier und einem Raderl Wurst den regionalen Bebauungsplan "kritisch überdenken". Das Amt beschäftigt sich mit korrupten Politikern und Amigo-Wirtschaft, die, in einem Spiel richtig aufbereitet, sicherlich noch mehr Spannung garantieren als der beste Doom-Clone.









Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpath

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpath, Rainer Rosshirt, Ha ald Wagner

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Patrick Hodge, Bettina Kaim

Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Lars Geiger, Christian Späthe

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 30 511 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19.
Mobil 0171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tonja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 9 68 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk: Astat Media GmbH

Titel PC Games: ● Codemasters

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,-; mit CD-ROM DM 99,-; PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.